WEB MASTER 2000: ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ!



ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 132 15 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

ΓΟΗΤΕΥΕΙ, ΕΠΕΛΑΥΝΕΙ, ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ!

Βρείτε σε αυτό το τεύχος το κουπόνι - πρόσκληση και απολαύστε πρώτοι απ' όλους, σε **avant première**, την ταινία επιστημονικής φαντασίας

"ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ"
(Red Planet)

με τον ΒΑΛ ΚΙΛΜΕΡ
και την ΚΑΡΙ ΑΝ ΜΟΣ

ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ
RED PLANET

PC master WARNER ROADSHOW

MASTER OF FANTASY



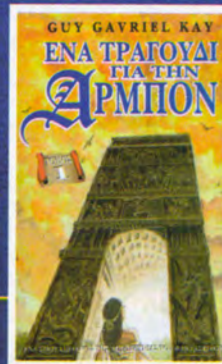


TIGANA

Ένα σαγηνευτικό μυθιστόρημα, η μαγική αφήγηση μιας σκλαβωμένης χώρας που παλεύει για την ελευθερία της. Πάνω σε ένα εξαιρετικής σύλληψης υπόβαθρο, έναν κόσμο ταυτόχρονα αισθησιακό και βάρβαρο, αυτό το αριστουργηματικό έπος ενός παθιασμένου λαού, που κυνηγάει το όνειρό του, συναρπάζει με τον οραματισμό του και αλλάζει για πάντα τα σύνορα της λογοτεχνίας του φανταστικού.

ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ

Η Αρμπόν είναι μια χώρα που θυμίζει τη Γαλλία στα τέλη του Μεσαίωνα: ένας τόπος που ανθεί και όπου οι μεγάλοι ηγέτες μπορούν εύκολα να είναι ταυτόχρονα τροβαδούροι που υμνούν τον έρωτα. Όμως σε αυτό τον κόσμο με τα δύο φεγγάρια, οι βάρβαροι από το Βορρά έχουν τα δικά τους σχέδια για την Αρμπόν, που κυβερνάται από γυναίκες. Με το γνώριμο πια ύφος του, ο καταπληκτικός Guy Gavriel Kay δίνει έναν πλούσιο και περίτεχνο καμβά, στον οποίο απεικονίζονται με σπάνια λεπτομέρεια οι ψυχές των χαρακτήρων και η δαιμόνια πλοκή.











ΤΟ ΥΦΑΝΤΟ ΤΗΣ ΦΙΟΝΑΒΑΡ

Πέντε συμφοιτητές πείθονται από το μάγο Ασημόχλαινο Λορίν να ταξιδέψουν από το σήμερα στη Φιόναβαρ, τον Πρώτο από τους Κόσμους. Ο φαινομενικός λόγος είναι για να συμμετάσχουν στις εορταστικές εκδηλώσεις για τα πενήντα χρόνια της βασιλείας του Μεγάλου Βασιλέα της Μπρενίν. Στην πραγματικότητα, όμως, κάτι πολύ πιο σκοτεινό τους περιμένει εκεί, καθώς θα κληθούν να αντιμετωπίσουν την ίδια την ενσάρκωση του Κακού...

Το «Υφαντό της Φιόναβαρ» έχει αποσπάσει διθυραμβικές κριτικές από τον παγκόσμιο Τύπο, ενώ, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει το περιοδικό Interzone: «είναι το μοναδικό έργο στο χώρο της φανταστικής λογοτεχνίας που θα μπορούσε να σταθεί επάξια δίπλα στον "Άρχοντα των Δαχτυλιδιών" του J.R.R. Tolkien».

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847, **Κεντρική διάθεση:** Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095, **Web site:** www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

EDITORIAL

Καλά, τι σόι Νοέμβριος είναι αυτός; Άμα δεν κάνει μια τόση δα ψυχρούλα, ένα ψιλόβροχο, μια υγρασία, δεν σου κάνει κέφι να κάτσεις σπίτι μπροστά στον υπολογιστή. Κάθεσαι, δηλαδή, αλλά κάτι σε τραβάει προς τον "έξω κόσμο" και δεν μπορείς να συγκεντρωθείς στο θεάρεστο έργο του computer gaming.

Προκειμένου βέβαια για το Red Alert 2, απλώς κατεβάζεις τα ρολά, παρακαλείς τη μητέρα σου (ή τη γυναίκα σου) να στρώσει τα χαλιά στο σπίτι, βάζεις στο στερεοφωνικό ένα μουσικό CD με ήχους από βροχή, κεραυνούς και αστραπές -ώστε να μπεις σε χειμωνιάτικο κλίμα- και στήνεσαι μπροστά στην οθόνη προσποιούμενος ότι έξω ρίχνει καρεκλοπόδαρα. Μόνο έτσι μπορείς να μπεις στο σπίτι (με το παιχνίδι παραμάσχαλα) Τρίτη μεσημέρι και να βγεις Παρασκευή βράδυ για κάνα καφέ (καφέ το λέμε τώρα; - άσχετο).

Για τις κρύες νύχτες του Νοέμβρη (φάσκω και αντιφάσκω κατά την προσφιλή μου συνήθεια), το "PC Master" σας έχει ετοιμάσει -άλλη- μία έκπληξη: Μία avant premiére του κινηματογραφικού έργου "Red Planet" (Κόκκινος Πλανήτης - ο Άρης, δηλαδή, έτσι;), η οποία θα πραγματοποιηθεί στις 26 Νοεμβρίου στο Village Center του Αμαρουσίου. Καλό θα ήταν να μην το χάσετε, διότι θα βγείτε χαμένοι από πολλές απόψεις. Λεπτομέρειες για την εκδήλωση θα βρείτε στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας.

Στο τεύχος αυτό θα βρείτε επίσης τα τελικά αποτελέσματα του διαγωνισμού Web Master 2000 στις τρεις κατηγορίες σελίδων που είχαν ανακοινωθεί (Personal, Games και Sport page). Η επιλογή ήταν δύσκολη, καθώς πολλές από τις σελίδες ήταν ομολογουμένως καλοδουλεμένες. Οι κριτές ήταν επτά (όσες οι... πύλες της κολάσεως και τρεις λιγότεροι από τις πληγές του Φαραώ!), ανάμεσα στους οποίους και η αφεντομουτσουνάρα μου - οπότε ξέρετε ποιον θα πρέπει να αναθεματίζετε...

Προτού κλείσετε το περιοδικό και το αφήσετε στην άκρη περιμένοντας το επόμενο, ρίξτε μια ματιά στο άρθρο "Άρωμα γυναίκας στα computer games". Μπορεί και να σας ενδιαφέρει...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

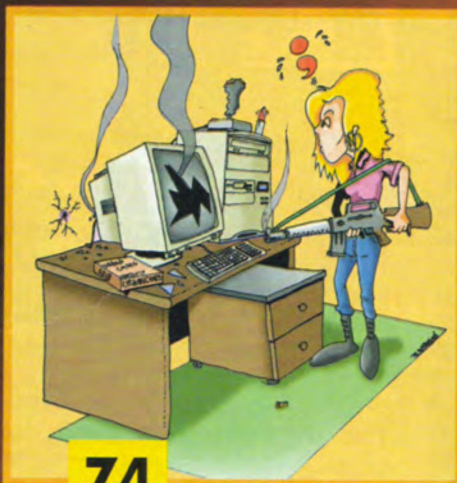
ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



62 **Αποτελέσματα Web Master 2000**
Τα τελικά αποτελέσματα του μεγάλου μας διαγωνισμού.



68 **Red Planet**
Ο,τι θέλετε να ξέρετε για την ταινία, αλλά και τη μεγάλη προσφορά του "PC Master".



74 **"Αρωμα Γυναίκας" στα Computer Games**
Ο ρόλος και η σχέση του "ασθενούς φύλου" με το χώρο των games.

GAMECLUB

PC master CD-ROM — ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Γιώργος Ιωσηφίδης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Δημήτρης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Κώστας Μεϊντάνης, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου,
Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Α. Βασίλογλου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Καλωσορίσατε στις σελίδες του CD-ROM που συνοδεύει το "PC Master". Οσοι το έχετε ήδη τρέξει θα ανακαλύψατε την αλλαγή στο interface. Οι υπόλοιποι τοποθετήστε το CD στο drive και θα δείτε για τι είδους αλλαγή μιλάμε. Δεν είναι, όμως, μόνο αυτός ο λόγος που πρέπει να τρέξετε το CD. Πέντε ολοκαίνουρια playable demos και δύο rolling σας περιμένουν για να σας χαρίσουν πολλές ώρες απόλαυσης. Θα βρείτε, λοιπόν, τα demos των Blair Witch Project vol. 2, Real Myst, FIFA 2001, Resident Evil 3 και Siege of Avalon, καθώς και τα trailers των Emperor Battle for Dune και Legends of Might & Magic. Για τα λοιπά περιεχόμενα δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στα σχετικά sections. Καλή διασκέδαση!

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

BLAIR WITCH PROJECT VOL. 2

Εταιρεία: *Gathering of Developers*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233MHz, OpenGL*

Το πρώτο Blair Witch Project παρουσιάστηκε στο αναλυτικό review του προηγούμενου τεύχους. Προτού προλάβει καλά καλά να κυκλοφορήσει, το δεύτερο μέρος του βρίσκεται στα σκαριά. Το Blair Witch Project vol. 2: The Legend of Coffin Rock, όπως είναι ο πλήρης τίτλος του, έχει μπει στο τελικό στάδιο της ετοιμασίας του, οπότε φυσικό επακόλουθο ήταν το παρόν demo. Η υπόθεση του παιχνιδιού μάς μεταφέρει στο έτος 1886. Για περισσότερο από μισό αιώνα η περιοχή στην οποία εκτυλίσσεται η δράση είναι απαλλαγμένη από τον τρόμο που άλλοτε την περικύκλωνε. Ενας στρατιώτης, ο οποίος συμμετείχε στον ψυχρό πόλεμο, έχει πάθει αμνησία και σώζεται από ένα μυστηριώδες κορίτσι στην περιοχή του Burkittsville. Το κορίτσι λέγεται Robin Weaver και σύντομα, με τη βοήθεια της μυστηριώδους γιαγιάς της, καταφέρνει να "αναστήσει" τον στρατιώτη. Επειτα από λίγο, όμως, η Robin εξαφανίζεται κάτω από αδιευκρίνιστες συνθήκες και ο φίλος μας αποφασίζει να ψάξει να τη βρει. Από το σημείο αυτό ο στρατιώτης μπαίνει σε έναν



εφιαλτικό κόσμο με πολλές ανθρωποθυσίες, όπου θα βιώσει υπερφυσικό τρόμο.

Το παιχνίδι, ως προς τα γραφικά, χρησιμοποιεί την engine του Nocturne, ενώ το gameplay του είναι εμπνευσμένο από τη σειρά Resident Evil.

REAL MYST

Εταιρεία: *Cyan*
Απαιτήσεις: *Pentium II 450, 64MB RAM, 3D accelerator*

Ουσιαστικά το Real Myst είναι μία επανακυκλοφορία του δημοφιλούς adventure game Myst, το οποίο έλαβε περίοπτη θέση από εσάς στο περσινό δημοψήφισμα για τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Εδώ, όπως είναι αναμενόμενο, έχουν επέλθει βελτιώσεις, οι οποίες αφο-



ρούν στην απόδοση των διαστάσεων: το παιχνίδι πλέον είναι πλήρως τρισδιάστατο. Το gameplay παραμένει στα ίδια με του προκατόχου του υψηλά επίπεδα. Αν δεν θυμάστε, σας πληροφορώ πως το Myst υπήρξε για περίπου πέντε χρόνια ένα εκ των δέκα δημοφιλέστερων παιχνιδιών σε σχέση με τις πωλήσεις του. Διαθέτει εντυπωσιακούς κόσμους, υψηλής ποιότητας γραφικά και εξαιρετικό ήχο. Η αίσθηση που θα προκαλέσει σε όποιον ασχοληθεί μαζί του είναι μοναδική. Δείτε το demo και θα καταλάβετε τι εννοώ.

FIFA 2001

Εταιρεία: *EA Sports*
Απαιτήσεις: *Pentium 166MMX, 32MB RAM, 3D accelerator (Direct3D, Glide)*

Κάθε χρόνο η νέα έκδοση του FIFA της EA Sports αναμένεται με μεγάλη ανυπομονησία από τους φίλους του είδους, οι οποίοι δεν είναι και λίγοι. Λίγο πριν από το τέλος του... αγώνα (βλ. κλείσιμο ύλης), το demo εντοπίστηκε. Καλώς εχόντων των πραγμάτων, την ώρα που θα διαβάζετε αυ-



τές τις γραμμές, η πλήρης έκδοση θα έχει κάνει την εμφάνισή της στα ράφια των καταστημάτων. Στο παρόν demo μπορείτε να παίξετε ένα ημίχρονο μεταξύ των ομάδων Manchester United και Arsenal. Δυστυχώς, δεν μπορείτε να κάνετε καμία αλλαγή ούτε πριν από ούτε κατά τη διάρκεια του αγώνα, ασφαλώς όμως θα σχηματίσετε άποψη. Η πλήρης έκδοση υπόσχεται περισσότερο ρεαλισμό, ενώ θα περιλαμβάνει πολλές ειδικές ντρίπλες "τραβηγμένες" από πραγματικούς αστέρες του παγκόσμιου ποδοσφαίρου. Οι μικροβελτιώσεις είναι επίσης πολλές και για πρώτη φορά θα υπάρχουν animated πάγκοι και επόπτες γραμμών. Μένει μόνο να δούμε αν το παιχνίδι θα καταφέρει να πραγματοποιήσει όσα υπόσχεται και αν θα ξεπεράσει τους προκατόχους του. Πάντως, η αποστολή του μόνο εύκολη δεν είναι.

RESIDENT EVIL 3

Εταιρεία: *Capcom*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 64MB RAM, 3D accelerator*

Το τρίτο μέρος της γνωστής σειράς παιχνιδιών δράσης και τρόμου Resident Evil είναι εδώ. Το "επεισόδιο" που παρουσιάζεται μας εισάγει στα άδυτα της μυστηριώδους οργάνωσης "Umbrella Corporation" και η εφιαλτική πλοκή του μας μεταφέρει λίγες ώρες πριν από τα γεγονότα του δεύτερου Resident Evil. Εσείς καλείστε να ενώσετε τις δυνάμεις σας με την Jill Valentine, την ηρωίδα που επιβίωσε από τις δύσκολες καταστάσεις που πέρασε, σε έναν



εφιάλτη που μοιάζει να μην έχει τελειωμό. Εχοντας μόλις παραιτηθεί από την οργάνωση S.T.A.R.S. ετοιμάζεται να κατευθυνθεί προς τη Raccoon City. Ξαφνικά, όμως, βρίσκεται περικυκλωμένη από ορδές ανθρωποφάγων ζόμπι και μεταλλαγμένων πλασμάτων, αλλά συναντά και την αναγεννημένη Nemesis. Για άλλη μία φορά θα πρέπει να στηριχτεί στις δυνάμεις της προκειμένου να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες και να παραμείνει ζωντανή. Αυτό που θα ανακαλύψει λίαν συντόμως είναι η τρομακτική δύναμη του νέου τέρατος της Umbrella. Αραγε θα μπορέσετε να τη βοηθήσετε να μην καταλήξει... μεζεδάκι στα δόντια των ζόμπι που παραμονεύουν στο σκοτάδι; Εγκαταστήστε το demo που σας προσφέρουμε για να δώσετε απάντηση στο ερώτημα αυτό.

SIEGE OF AVALON

Εταιρεία: *Digital Tome*
Απαιτήσεις: *Pentium II 300MHz, 64MB RAM*

Ενα "παραδοσιακό" μεσαιωνικό RPG, που ακολουθεί τα χνάρια του Fallout και στο σύστημα των μαχών που εμπεριέχει θυμίζει έντονα το πρώτο Diablo (δεν ξέρω κατά πόσο μπορεί να θεωρηθεί πρωτότυπη δημιουργία ένα παιχνίδι που θυμίζει τόσο πολύ κάποια άλλα...). Εσείς υποδύεστε έναν νεαρό, ο οποίος μόλις εισήλθε στη "σκηνή", στο αποκορύφωμα ενός δωδεκαετούς πολέμου. Τα skills και οι ικανότητές του θα παίξουν ενεργό ρόλο στο παιχνίδι, καθώς τα επιλέγει ο παίκτης και δεν είναι προκαθορισμένα. Το Siege of



Avalon είναι ένα single-player game, που επιτρέπει τον έλεγχο έως και πέντε παικτών. Ο παίκτης μπορεί να έχει τον πλήρη έλεγχο κάθε μέλους αυτής της πενταμελούς ομάδας και να εκμεταλλευτεί τις δυνατότητές του προκειμένου να επιτύχει επιμέρους στόχους. Το AI (τεχνητή νοημοσύνη) και οι πολεμικές κινήσεις προσδίδουν περισσότερο ρεαλισμό και προσφέρουν διασκέδαση στους παίκτες. Πραγματικά, οι κινήσεις που μπορείτε να κάνετε κυμαίνονται από σφαγές έως και εξαπόλυση spells. Αν θέλετε να πάρετε μια ιδέα,

RED PLANET

Εκτός των άλλων, στο CD αυτού του δεκαπενθημέρου θα βρείτε ένα trailer από την επερχόμενη ταινία επιστημονικής φαντασίας "Red Planet". Πρόκειται για την πρώτη ταινία από μία σειρά avant premiers που έχει εξασφαλίσει για εσάς το αγαπημένο σας περιοδικό. Για περισσότερες πληροφορίες τόσο για την ταινία όσο και για τον τρόπο προσέλευσής σας δεν έχετε παρά να διαβάσετε το σχετικό άρθρο που υπάρχει στις σελίδες του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας.

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις ακόλουθες κάρτες γραφικών, CD-ROM, DVD και recorders:

CD-ROMs/Recorders/DVD

- Acer DVD
- Fujitsu Atapi
- Creative PC DVD
- Pioneer CD/DVD
- Plextor 12/10/32A
- Plextor 12/4/32
- Plextor 8/4/32
- Sony CD-ROMs

Κάρτες Γραφικών

- Hercules Prophet DDR
- Hercules Prophet II GTS/Ultra
- 3Dfx Voodoo 4/5 AGP/PCI
- Matrox G450
- nVIDIA Detonator

δεν έχετε παρά να εγκαταστήσετε το demo που φιλοξενείτε στο CD-ROM αυτού του δεκαπενθημέρου.

EMPEROR BATTLE FOR DUNE

Εταιρεία: *Westwood Studios*
Rolling demo

Ο πόλεμος για την κυριαρχία στο διάστημα ξεκινά για άλλη μία φορά. Αυτή τη φορά, όμως, όλα συμβαίνουν σε έναν πλήρως τρισδιάστατο κόσμο. Οπως μάλιστα ανακοίνωσε η ίδια η Westwood, πρόκειται για το πρώτο της πλήρως 3D accelerated RTS game. Η κυκλοφορία του αναμένεται το 2001. Το παιχνίδι δεν είναι άψογο μόνο από πλευράς γραφικών, αφού

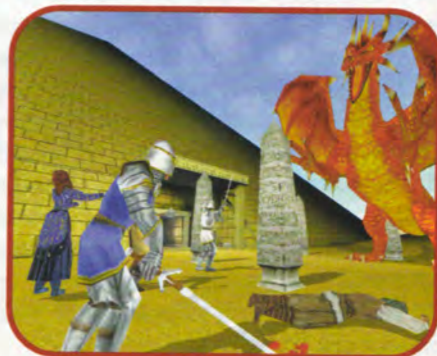


ταυτόχρονα δίνει νέο βάθος στην έννοια της στρατηγικής. Περιλαμβάνει τρεις ξεχωριστές φυλές: τους Noble House Atreides, τους Evil Harkonnen και τους Insidious Ordos, καθεμία από τις οποίες έχει το στρατό και τον οπλισμό της. Αφού επιλέξετε τη μεριά σας, θα μπορέσετε να συμμαχήσετε με δύο από τους υπόλοιπους πέντε πολιτισμούς, τους οποίους δεν μπορείτε να ελέγξετε, και να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητές τους προς όφελός σας. Δείτε, πάντως, το trailer για να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται.

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

Εταιρεία: *3DO*
Rolling demo

Πιστός στην "παράδοση" των Might & Magic ο τίτλος αυτός είναι μία ιστορία ίντριγκας που εξελίσσεται σε μυστικά βασίλεια και περιλαμβάνει ταξίδια στο χρόνο, αλλά και έντονο το στοιχείο της μαγείας. Το παιχνίδι ξεκινά με τον νεαρό



Price Golwyn να αναλαμβάνει τα ηνία μίας ομάδας έξι χαρακτήρων, διαφορετικών ικανοτήτων και skills ο καθένας. Ο απώτερος σκοπός του Price είναι να σώσει το βασίλειο του πατέρα του. Αν όμως σκεφτούμε τα εβδομήντα νέα Might & Magic δημιουργήματα, μόνο εύκολη δεν είναι η αποστολή. Τα γραφικά βασίζονται στην πολύ δυνατή Lithtech 2.0 graphic engine. Η συγκεκριμένη engine, δημιουργία της Monolith, διασφαλίζει το ομαλό animation και τη σωστή απεικόνιση των in-game γραφικών. Θα ταξιδέψετε μέσα από έλη, δάση, κάστρα και μπουντρούμια, τα οποία προσδίδουν υψηλό ρεαλισμό στον τρισδιάστατο κόσμο του τίτλου. Επιπλέον, επιτρέπεται multiplayer παιχνίδι μέσω Internet ή LAN, στο οποίο μπορούν να συμμετάσχουν έως και έξι παίκτες, ενώ στο deathmatch mode ο αριθμός αυξάνεται στους δεκαέξι. Δείτε, λοιπόν, το trailer και πάρτε μια δόση... μαγείας.

PC

EXTRAS

Ας περάσουμε, όμως, στο πάντα ενδιαφέρον directory/extras και στα πλούσια περιεχόμενά του. Αυτή τη φορά θα έχετε την ευκαιρία να φτιάξετε τα δικά σας παιχνίδια, με τα δύο σχετικά προγράμματα που σας προσφέρουμε. Μάλιστα, αν νομίζετε ότι η δημιουργία σας είναι ενδιαφέρουσα, δεν έχετε παρά να μας τη στείλετε. Αν η γνώμη μας συμφωνεί με τη δική σας, ίσως να τη συμπεριλάβουμε σε κάποιο CD-ROM. Επιπλέον, οι φίλοι του Championship Manager θα έχουν την ευκαιρία να παίξουν στο demo τα πρωταθλήματα της Ελλάδας, της Ιταλίας και της Ισπανίας, ενώ οι φίλοι του Quake 3 θα βρουν το ενδιαφέρον mod Rocket Arena. Για να δούμε τι θα δούμε, λοιπόν...

- **Adventure Magic:** Φτιάξτε γρήγορα και με ελάχιστο κόστος τα δικά σας παιχνίδια. Το πρόγραμμα είναι ιδιαίτερα εύχρηστο και επιπλέον δεν απαιτεί από μέρους σας ιδιαίτερες (καθόλου, για την ακρίβεια) γνώσεις προγραμματισμού.
- **Creative Adventure Toolkit:** Και εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα πρόγραμμα δημιουργίας παιχνιδιών. Η μόνη διαφορά είναι ότι προορίζεται ειδικά για τη δημιουργία text adventures. Οπότε, το μόνο που χρειάζεστε είναι λίγη φαντασία για το σενάριο.
- **Championship Manager 00/001 quickstarts:** Εδώ υπάρχουν quickstarts (αποθηκευμένα παιχνίδια) για το demo που βρήκατε στο προηγούμενο τεύχος. Αφορούν στο ελληνικό, ιταλικό και ισπανικό πρωτάθλημα, και για να τα τρέξετε θα πρέπει να τα αποσυμπιέσετε στο directory/quickstarts, που βρίσκεται εκεί όπου έχετε εγκαταστήσει το demo.
- **Rocket Arena:** Το Mod για το Quake 3: Arena, το οποίο είχε παρουσιαστεί από τη στήλη "On-line Gaming" του προηγούμενου τεύχους.
- **MP3 Kingdom:** Εδώ υπάρχουν τα 36 τραγούδια από το γνωστό adventure game The Longest Journey, τα οποίο κυκλοφόρησαν πρόσφατα στο Internet. Μάλιστα, πολλά από αυτά βρίσκονται σε πλήρεις εκδόσεις, εν αντιθέσει με την παρουσία τους στο παιχνίδι.
- **Virtual Dub:** Με το πρόγραμμα αυτό μπορείτε να μετατρέψετε αρχεία τύπου ASF και MPEG σε AVI, γρήγορα και εύκολα.

ΤΟ ΚΡΥΦΟ ΜΑΤΙ ΣΑΣ

ATN GUARDIAN EYE

Το προϊόν αυτό εκ πρώτης όψεως μοιάζει με κανονικό ρολόι. Μέσα του όμως κρύβει μία κάμερα, η οποία δεν γίνεται αντιληπτή από κανέναν. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να ελέγχετε τι γίνεται στο σπίτι σας ή σε χώρους μακριά από αυτόν όπου βρίσκεστε εσείς. Μπορείτε να τη συνδέσετε σε οποιαδήποτε τηλεόραση, για να έχετε πάντα τα μάτια σας... ανοιχτά. Προσοχή, λοιπόν, στις κινήσεις σας την επόμενη φορά που θα βρεθείτε σε κάποιον χώρο όπου θα υπάρχει παρόμοιο "ρολόι".

info www.igadget.com





ΡΟΛΟΪ ΓΙΑ ΠΟΛΛΕΣ ΔΟΥΛΕΙΕΣ

JAGA SM-800

Άλλο ένα ρολόι που ενσωματώνει αρκετές extra λειτουργίες (πέραν του να δείχνει την ώρα) μας έρχεται από την Jaga. Διαθέτει θερμόμετρο, βαρόμετρο, υψόμετρο, χρονογράφο, αντίστροφη μέτρηση, ημερομηνία, ξυπνητήρι κ.ά. Μόνο καφέ δεν φτιάχνει! Η Jaga αντιπροσωπεύεται και στη χώρα μας, ενώ το ρολόι κοστίζει 35.000 δρχ.

info www.jagagreece.gr

ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΑ... ΟΛΑ!

POWERED AMPLIFIED ANTENNA

Τέρμα πια στις άτονες και γεμάτες παράσιτα λήψεις των αγαπημένων σας ραδιοφωνικών σταθμών. Το προϊόν αυτό της Emerson σας επιτρέπει να "πιάνετε" περισσότερους σταθμούς πιο καθαρά από ποτέ! Επίσης, προσαρμόζεται εύκολα σε οποιοδήποτε στερεοφωνικό συγκρότημα διαθέτει ραδιόφωνο. Ακούστε, λοιπόν, δυνατά και καθαρά τον αγαπημένο σας σταθμό.

info www.etronixs.com



ΕΝΑ CD-CHARGER ΠΟΥ ΠΡΟΣΑΡΜΟΖΕΤΑΙ ΣΤΟ ΣΤΥΛ ΣΑΣ

PIONEER CD-P75SFM FM MODULATOR

Νιώστε την απόλαυση ενός CD-Charger 6 ή 12 δίσκων, χωρίς να χρειαστεί να αλλάξετε το παλιό κασετόφωνό σας. Ιδανική λύση για τους λάτρεις των "κλασικών" αυτοκινήτων, οι οποίοι θέλουν να χαρούν ό,τι προσφέρει η νέα τεχνολογία, ενώ παράλληλα επιθυμούν να διατηρήσουν το στυλ τους. Διαθέτει και τηλεχειριστήριο, ούτως ώστε να ρυθμίζετε εξ αποστάσεως τις επιλογές σας. Τέλος, το σετ συνοδεύεται από εγγύηση ενός έτους.

info www.pioneer.com





ΝΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΕΝΤΑΣΗ ΣΤΟ MAXIMUM

PANASONIC BRAIN SHAKER X-TREME HEADPHONES

Κουνηθείτε, χτυπηθείτε, κυλιστείτε... Ο,τι και αν κάνετε, τα ακουστικά αυτά δεν θα ξεκολλήσουν από επάνω σας. Μάλιστα δεν θα ακούτε μόνο τη μουσική της επιλογής σας, αλλά θα τη... νιώθετε κιόλας, αφού ενσωματώνουν μία νέα τεχνολογία, η οποία μετατρέπει τον ήχο του μπάσου σε δόνηση, όπως κάνει δηλαδή ένα home stereo σύστημα. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, κυριολεκτικά να νιώσετε τη μουσική που σας αρέσει.

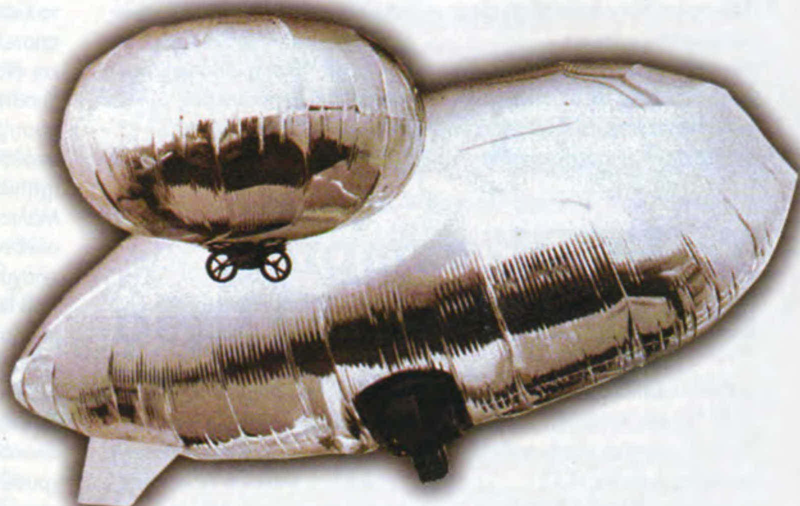
info www.panasonic.com

ΕΧΟΥΝ ΕΡΘΕΙ!

REMOTE CONTROLLED FLYING SAUCER

Ξαφνιάστε την παρέα σας σκηνοθετώντας μία εισβολή ιπτάμενων δίσκων. Εσείς με τη χρήση του τηλεχειριστηρίου μπορείτε να κανονίσετε τις κινήσεις και τις μανούβρες της συσκευής αυτής. Δεν απαιτούνται καύσιμα για τη λειτουργία της, καθώς ανυψώνεται με το φούσκωμα των νάιλον μπαλονιών που "συμπληρώνουν" το σετ. Αν θέλετε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ελεγχόμενη μονάδα και σε άλλα αντικείμενα και να τα μετακινήσετε με το χειριστήριο. Εντάξει, δεν είπαμε να το κάνετε και στη ντουλάπα σας!

info www.igadget.com



Zapping στον κόσμο του Internet

Πώς θα σας φαινόταν να μη χρειάζεστε ηλεκτρονικό υπολογιστή και να συνδέεστε στο Internet από το σαλόνι του σπιτιού σας; Αν επιπλέον σας έλεγαν πως το κόστος είναι πέντε φορές μικρότερο από την αξία ενός καλού PC; Χμ, μάλλον το θέμα αρχίζει και γίνεται ενδιαφέρον.

Ο λόγος για τη συσκευή Web2u, η οποία με το ασύρματο πληκτρολόγιο που διαθέτει, μπορεί να συνδεθεί με την τηλεόραση και, φυσικά, με την τηλεφωνική γραμμή και το ταξίδι σας στο Internet ξεκινά.

Το Web2u έχει το μέγεθος ενός βιβλίου και δεν απαιτεί ιδιαίτερες γνώσεις. Μπορείτε να επισκεφθείτε τα αγαπημένα σας sites, να λάβετε και να στείλετε e-mails και να κάνετε I.R. chatting. Το καλό είναι ότι μπορείτε την ίδια ώρα να κάνετε zapping και στα κανάλια της τηλεόρασης, καθώς και να εκτυπώσετε τα περιεχόμενα των sites. Σημειώνεται ότι το Web2u περιλαμβάνει ελληνικό μενού επιλογών. Η συσκευή έχει ενσωματωμένο V.90 modem 56K, υποστηρίζει τα συστήματα βίντεο NTSC/PAL και δίνει ανάλυση 640x480 στα 65536 χρώματα, ενώ σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρεία, είναι συμβατό με όλες τις τηλεοράσεις. Επίσης, διαθέτει έξοδο για σύνδεση με ηχεία (ηχητική ποιότητα CD), ενώ έχει εγκατεστημένη μνήμη 4 ή 8MB, 1MB Flash ROM, DMA interrupt και memory controller. Επίσης, έχει υποδοχές για PS/2 πληκτρολόγιο και ποντίκι και, φυσικά, printer port.



Το software που συνοδεύει τη συσκευή περιλαμβάνει browser, που υποστηρίζει την HTML 3.2, ROM Auto update, το οποίο ανανεώνει αυτόματα τις νέες HTML εκδόσεις, και plug-in.

Την πρωτοποριακή αυτή συσκευή μπορείτε να προμηθευτείτε από τα Millennium Stores σε αρκετά ενδιαφέρουσα τιμή και με 12μηνη σύνδεση στο Internet. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 0800-900800.

Το ECDL γνωρίζει επιτυχία στην Ελλάδα

Προτού προχωρήσουμε στις λεπτομέρειες σχετικά με την ανάπτυξη του προγράμματος ECDL (European Computer Driving License) στη χώρα μας, να υπενθυμίσουμε περί τίνος πρόκειται. Το ECDL είναι ένα δίπλωμα το οποίο πιστοποιεί πως ο κάτοχός του γνωρίζει τις βασικές αρχές της πληροφορικής και μπορεί να χρησιμοποιεί τους υπολογιστές και τις εφαρμογές τους. Πρόκειται για ένα δίπλωμα με πανευρωπαϊκή αναγνώριση και σίγουρα επιβεβαιώνει τις γνώσεις που έχει αποκτήσει ο κάτοχός του και τον βοηθά στην εύρεση εργασίας οπουδήποτε στην Ευρώπη. Το πρόγραμμα αποτελείται από 7 τεχνολογικές ενότητες:

1. Βασικές έννοιες πληροφορικής
2. Χρήση υπολογιστή και διαχείριση αρχείων
3. Επεξεργασία κειμένου
4. Λογιστικά φύλλα
5. Βάσεις δεδομένων
6. Παρουσιάσεις
7. Διαχείριση πληροφοριών και υπηρεσίες

Την προώθηση του ECDL στη χώρα μας έχει αναλάβει η Ελληνική Εταιρεία Επιστημόνων Η/Υ και πληροφορικής (ΕΠΥ) σε συνεργασία με την ECDL Ελλάς Α.Ε.

Από τις 12/7/2000, οπότε έλαβε χώρα η εναρκτήρια συνέντευξη Τύπου για το εν λόγω πρόγραμμα, το τελευταίο γνώρισε μεγάλη επιτυχία, μια και η ανταπόκριση του κοινού και του επιχειρηματικού κόσμου ήταν άμεση, κάτι που είχε ως αποτέλεσμα ο αριθμός των πιστοποιημένων κέντρων να φτάσει στα 50, σε 20 νομούς. Ακόμη έντονο είναι και το ενδιαφέρον των φορέων του δημόσιου και του ιδιωτικού τομέα για την εκπαίδευση του προσωπικού τους με αυτό.

Αξιοσημείωτη επίσης ήταν η επιλογή από το Ίδρυμα ECDL της χώρας μας για τη διοργάνωση του Παγκόσμιου Συνεδρίου των χωρών-μελών του προγράμματος ECDL. Το συνέδριο πραγματοποιήθηκε στις 26-27 Οκτωβρίου στο ξενοδοχείο "Astir Palace" Βουλιαγμένης και κάθε χώρα εκπροσωπήθηκε από τον διευθύνοντα σύμβουλο της εκεί ΕΠΥ.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο site της ECDL www.ecdl.gr ή να τηλεφωνήσετε στο 3255588.

Μια νέα πρόταση στο χώρο του ήχου

Η γνωστή εταιρεία κατασκευής καρτών γραφικών Hercules (www.hercules.com) ανακοίνωσε το Game Theater XP, το οποίο αποτελείται από μία κάρτα ήχου και έναν εξωτερικό ενισχυτή. Υποστηρίζει 3D ήχο μέσω ενός συστήματος DSP, ενώ μπορείτε να ακούσετε τη μουσική και τα ηχητικά εφέ με ακουστικά ή ηχεία. Μάλιστα, υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης μέχρι και έξι ηχείων. Ο ενισχυτής περιλαμβάνει 4-port USB hub με gameport στο μπροστινό μέρος του.

Για τους χρήστες εκείνους που διαθέτουν DVD, το Game Theater μπορεί να κάνει ψηφιακή αποκωδικοποίηση μέσω των χρυσών RCA εξόδων, οι οποίες είναι έξι τον αριθμό, ενώ με τα S-PDIF και DTS formats έχουμε ψηφιακό surround ήχο και στην περίπτωση που χρησιμοποιούμε ακουστικά, ο ήχος προσαρμόζεται ειδικά για αυτά.

Το Game Theater περιλαμβάνει ακόμα DSP MP3 αποκωδικοποίηση με hardware επιτάχυνση, ενώ μπορείτε να συνδέσετε μικρόφωνο και συσκευές midi. Ακόμη μπορείτε να φορτώσετε ψηφιακά αρχεία ήχου σε DAT ή mini disc formats. Το λογισμικό που συνοδεύει το Game Theater είναι το Power DVD, το γνωστό πρόγραμμα για να τρέχουμε ταινίες DVD, και το Sensaura Virtual Ear. Το προϊόν αναμένεται να κυκλοφορήσει στην αντίπερα όχθη του Ατλαντικού προς το τέλος του μήνα και η τιμή του θα ανέρχεται περίπου στα $149,99.

H Intel (ξανά)μειώνει τις τιμές

Η μάχη μεταξύ της Intel και της AMD δείχνει να μην έχει τέλος. Πάντως, είναι γεγονός πως η δεύτερη έχει το προβάδισμα μέχρι στιγμής, μια και ο συσχετισμός τιμής/απόδοση είναι πολύ καλύτερος από τον αντίστοιχο της Intel, κάτι που ανάγκασε την τελευταία να ρίξει εντυπωσιακά τις τιμές της. Στη συνέχεια παραθέτουμε έναν πίνακα με τους επεξεργαστές των οποίων μειώθηκε η τιμή, δείχνοντας επίσης το αρχικό κόστος τους και φυσικά το νέο. Οι τιμές είναι σε δολάρια. Για να βρείτε το κόστος σε δραχμές, δεν έχετε παρά να πολλαπλασιάσετε το ποσό αυτό με την τρέχουσα ισοτιμία δραχμής-δολαρίου.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΙΜΩΝ

Επεξεργαστής	Παλιά τιμή	Νέα τιμή	Ποσοστό μείωσης
Pentium III 1GHz	$669	$465	31%
Pentium III 933MHz	$508	$348	32%
Pentium III 866MHz	$358	$241	33%
Pentium III 850MHz	$348	$241	31%
Pentium III 800MHz	$251	$193	23%
Pentium III 750MHz	$241	$193	20%
Intel Celeron PC 700MHz	$138	$88	36%
Intel Celeron PC 667MHz	$112	$83	26%
Intel Celeron PC	$93	$79	15%
Intel Celeron Mobile 650MHz	$181	$134	26%
Intel Celeron Mobile 600MHz	$134	$96	28%
Intel Celeron Mobile 550MHz	$96	$75	22%

Το νέο Ericsson T-20

Η γνωστή -και μη εξαιρετέα- εταιρεία κινητής τηλεφωνίας Ericsson ετοιμάζεται να ρίξει στην αγορά το νέο WAP τηλέφωνό της για να ανακτήσει το χαμένο έδαφος. Το όνομα αυτού (μα τι άλλο;) Ericsson T-20.

Το κινητό είναι Dual Band 900/1800 και μέσω αυτού μπορείτε να ανταλλάξετε sms μηνύματα, να παίξετε παιχνίδια, ενώ σύμφωνα με ανακοίνωση της εταιρείας, η μπαταρία έχει διάρκεια 200 ώρες σε κατάσταση αναμονής και προσφέρει 10 ώρες ομιλίας. Επίσης, όπως αναφέραμε, το τηλέφωνο έχει δυνατότητα WAP για βολτίτσες στο Διαδίκτυο. Βέβαια, η οθόνη του ακολουθεί την πεπατημένη της Ericsson στον τομέα αυτό, δηλαδή είναι αρκετά μικρή.

Θα αντιτείνετε, βέβαια, πως τα ανωτέρω χαρακτηριστικά τα συναντάμε πλέον και σε άλλα σύγχρονα κινητά. Συμφωνούμε, ωστόσο το T-20 φέρει μία καινοτομία, η οποία ονομάζεται Internet Time. Πρόκειται για μία προσέγγιση της Swatch για τη μέτρηση του χρόνου στο Internet, μία πατέντα δηλαδή που μετρά το χρόνο στο Δίκτυο λίγο διαφορετικά από τα συνηθισμένα. Μία μέρα τη χωρίζει σε 1.000 beats, προκειμένου να υπάρχει ένας κοινός ενιαίος τρόπος μέτρησης του χρόνου στο Internet. Με την προσθήκη αυτή στο T-20 δεν χρειάζεται να υπολογίζουμε τη διαφορά ώρας σε κάποιο chat. Βέβαια, δεν γνωρίζω κατά πόσο θα είναι χρήσιμο κάτι τέτοιο. Ο χρόνος θα δείξει.

flash

Ο AiasNet, ένας από τους νεότερους ISPs, εξέδωσε ανακοίνωση προσφορών για το μήνα Νοέμβριο στις dial-up συνδέσεις. Στις νέες συνδρομές ή στην ανανέωση των παλιών προσφέρει 30% στις 12μηνες συνδρομές PSTN 56K και ISDN 64K και 20% έκπτωση στις 6μηνες συνδρομές PSTN 56K και ISDN 64K. Για όσους ενδιαφέρονται για High Speed Internet, συνεχίζεται η προσφορά για 12 μήνες σύνδεση με ISDN 128K στις 150.000 δρχ. από 186.440 δρχ. που ήταν, ενώ δίνεται δώρο και ένας από τους καλύτερους modem adapters της αγοράς, ο DIVA της EICON.

Η Ελλάδα έχει πλέον μπει για τα καλά στο χορό των ηλεκτρονικών δημοπρασιών. Μία από της εταιρείες που δραστηριοποιούνται στο χώρο αυτόν είναι η Vatera, η μοναδική .com εταιρεία στην Ελλάδα. Ιδρύθηκε σε συνεργασία με την e-Vision, που είχε ιδρύσει την Deremate.com, τη μεγαλύτερη εταιρεία διαδικτυακών δημοπρασιών στη Νότια Αμερική.

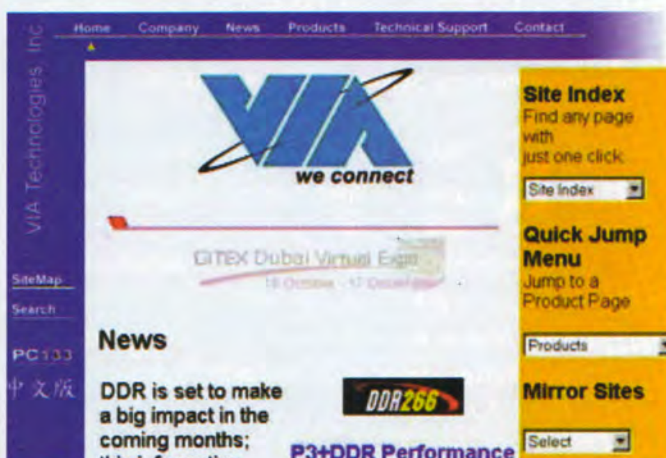
Η Vatera, εντοπίζοντας ένα σημαντικό κενό στο χώρο των on-line δημοπρασιών στην Ανατολική Ευρώπη, αποφάσισε να επεκτείνει τις δραστηριότητές της εκεί. Ως αποτέλεσμα αναμένεται εντός των επόμενων έξι μηνών να λειτουργήσουν sites της εταιρείας στην Πολωνία, την Τσεχία, την Τουρκία και την Ουγγαρία.

Το Linux δείχνει σιγά σιγά να παίρνει το δρόμο του, καθώς στο Τόκιο μία αλυσίδα με καταστήματα ηλεκτρικών ειδών προτίθεται να αγοράσει 15.000 servers της IBM (xSeries), που θα τρέχουν το λειτουργικό που έχει ως σύμβολο το συμπαθές πιγκουινάκι. Είναι η μεγαλύτερη εμπορική αξιοποίηση που έχει επιτύχει το Linux μέχρι σήμερα. Πιο συγκεκριμένα, στα 7.500 καταστήματα της αλυσίδας Lawson θα τοποθετηθούν δύο servers της IBM, στους οποίους θα είναι συνδεδεμένα τερματικά με Windows, μέσω των οποίων θα μπορούν οι πελάτες να μπαίνουν στο Internet και να κάνουν "surfing", να κατεβάζουν αρχεία κ.λπ. Πληροφορίες σχετικά με αυτήν τη συμφωνία δεν υπάρχουν ακόμα, μια και οι δύο πλευρές αποφάσισαν να μην αποκαλύψουν περισσότερες λεπτομέρειες.

Νέο chipset της VIA για τους Pentium 4

Via Technologies, η γνωστή εταιρεία κατασκευής ολοκληρωμένων κυκλωμάτων (αγγλιστί chip), ανακοίνωσε πρόσφατα ότι θα κατασκευάσει ένα chipset το οποίο θα συνδέει με το chipset Tehama 850, που υποστηρίζει μνήμες τύπου Rambus, οι οποίες χαρακτηρίζονται από το μεγαλύτερο κόστος τους σε σχέση με τις "κοινές" DDR SDRAM.

Μελλοντικά, πάντως, προβλέπεται η Intel να περιορίσει

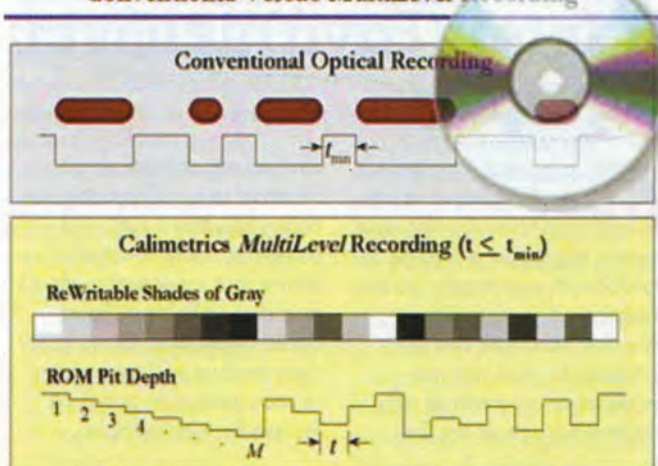


τον νέο Pentium 4 της Intel με μνήμη DDR (Double Data Rate) SDRAM. Το νέο αυτό chipset θα ονομάζεται PX266 και θα κυκλοφορήσει στην αγορά κατά το πρώτο τρίμηνο του 2001. Μέχρι στιγμής από την πλευρά της Intel δεν έχει υπάρξει κάποια ανακοίνωση για το θέμα ούτε είναι γνωστό αν έχει δώσει την εξουσιοδότησή της στη Via. Η γνωστή εταιρεία κατασκευής επεξεργαστών έχει αρχικά συνδυάσει το νέο επεξεργαστή της τη μνήμη τύπου Rambus και να χρησιμοποιούνται οι μνήμες DDR SDRAM για τα περισσότερα μηχανήματα. Ωστόσο, η Intel καθυστερεί να υιοθετήσει αυτόν τον τύπο μνήμης, γεγονός που θα καθυστερήσει την ευρεία υποδοχή του Pentium 4 από την αγορά, την ίδια ώρα που η AMD ήδη υποστηρίζει την DDR SDRAM με το νέο chipset της 760, το οποίο σε συνδυασμό με το βελτιωμένο Athlon θα έχει ιδιαίτερα υψηλές επιδόσεις.

Επανεγγράψιμα CDs 3πλής χωρητικότητας

Ναι, σωστά διαβάσατε, CDs τριπλής χωρητικότητας σε σχέση με τα απλά συμβατικά CDs που κυκλοφορούν αυτήν τη στιγμή. Ας δούμε όμως τα δεδομένα από την αρχή. Στη Νέα Υόρκη οι εταιρείες TDK και Calimetrics υπέγραψαν μία τεχνολογική συμμαχία για τη δημιουργία ενός νέου drive επανεγγραφής οπτικών δίσκων, το οποίο θα έχει την τριπλάσια ταχύτητα και χωρητικότητα σε σχέση με τα υπάρχοντα συμβατικά CD-Rs/RWs. Αργότερα στην κατασκευή θα λάβουν μέρος και οι εταιρείες Mitsubishi Chemical Corp και Shinano Kenshi Co.

Το format του νέου οπτικού δίσκου θα βασίζεται στην



τεχνολογία Multilevel Recording (Εγγραφή Πολλαπλών Επιπέδων) της Calimetrics. Τα δεδομένα που θα μπορούν να αποθηκεύονται στα CD-Rs/RWs που ενσωματώνουν την τεχνολογία αυτή φτάνουν μέχρι και τα 2GB σε 36x ταχύτητα σε ειδικά διαμορφωμένα CDs τεχνολογίας Multilevel Recording. Μη βιαστείτε να βγάλετε το συμπέρασμα πως θα πετάξετε τα παλιά, καλά CDs, καθώς το νέο drive θα μπορεί να γράφει τα κανονικά CDs των 650MB με ταχύτητα 12x.

Σε αυτό το σημείο γεννιέται το ερώτημα τι θα απογίνουν τα DVD Recorders που ακόμη καλά καλά δεν έχουν τύχει ευρεία υποδοχής από τους χρήστες. Τα στελέχη της TDK και πιο συγκεκριμένα ο πρόεδρός της, Κούνι Ματσούι, δήλωσαν πως η νέα αυτή τεχνολογία δεν επιδιώκει να αντικαταστάσει το DVD, αλλά θα προσπαθήσει να καλύψει τις ανάγκες του αιώνιου προβλήματος που λέγεται χωρητικότητα μέχρις ότου τα επανεγγράψιμα DVDs να είναι προσιτά σε όλους τους χρήστες. Πάντα σύμφωνα με τον κ. Κούνι Ματσούι, η Εγγραφή Πολλαπλών Επιπέδων της Calimetrics θα μπορέσει να ενσωματωθεί μελλοντικά και στα DVDs, εκτοξεύοντας έτσι τις επιδόσεις στα ύψη. Οι τιμές των νέων αυτών drives δεν αναμένεται να είναι πολύ υψηλότερες από αυτές των συμβατικών CD-Rs/RWs.

EuroPrix 2000: Η ώρα των "μικρών"

Οι 25 κορυφαίες multimedia εφαρμογές της Ευρώπης παρουσιάστηκαν στις 18 Οκτωβρίου στην έκθεση Frankfurt Book Fair. Κάθε χρόνο, μέσα από τον κορυφαίο διαγωνισμό EuroPrix, βραβεύονται οι καλύτερες ευρωπαϊκές εφαρμογές με γνώμονα την ποιότητα, τη δημιουργικότητα αλλά και το περιεχόμενο. Εταιρείες από 30 ευρωπαϊκές χώρες παρουσίασαν περί τις 502 εφαρμογές. Τον περασμένο Ιούλιο, μία ειδική επιτροπή συστάθηκε στο Salzburg της Αυστρίας για να επιλέξει τις υποψήφιες εφαρμογές που θα λάβουν μέρος στην τελική φάση του διαγωνισμού. Στη διαδικασία αυτή συμμετείχαν 33 ειδικοί από 20 ευρωπαϊκές χώρες, ανάμεσά τους εκπρόσωποι από τη βιομηχανία πολυμέσων, δημοσιογράφοι, παραγωγοί και επιστήμονες. Το κύριο κριτήριο επιλογής ήταν η αξία του προϊόντος ως προς τους τελικούς

χρήστες κυρίως σε ό,τι αφορά τη θεματική ποιότητά του αλλά και τη χρηστικότητά του. Με αυτόν τον τρόπο η EuroPrix καθιερώνει τα ποιοτικά στάνταρ και τις χαμηλές τιμές των προϊόντων αυτών. Κάτι τέτοιο βοηθά κυρίως τις μικρές εταιρείες, οι οποίες συναντούν δυσκολίες να αποκτήσουν πρόσβαση στην αγορά από τα λίγα "κανάλια" που υπάρχουν στην Ευρώπη αυτή τη στιγμή. Η βιομηχανία πολυμέσων αλλάζει πολύ γρήγορα, με συνέπεια οι μικρές επιχειρήσεις να μην προλαβαίνουν να αναπτύξουν την ανάλογη στρατηγική marketing για να προωθήσουν τους τίτλους τους. Ακριβώς για αυτόν το λόγο η EuroPrix, μέσω του διαγωνισμού, βοηθά τους μικρούς παραγωγούς να δώσουν ώθηση στα προϊόντα τους και να αναπτύξουν την κατάλληλη στρατηγική marketing. Μπορείτε να αναζητήσετε περισσότερες πληροφορίες στο site της EuroPrix www.europrix.org.

Νέα MP3 Players από Creative & Diamond

Η Creative και η Diamond φαίνεται πως έχουν βαλθεί να κατακτήσουν την αγορά των ανερχόμενων MP3 players, οι οποίοι τείνουν να αντικαταστήσουν τα παραδοσιακά walkman ή ακόμη και τα discman.





Η Creative κυκλοφορεί το νέο δημιούργημά της, το οποίο ονομάζεται Jukebox. Ως προς το μέγεθος είναι περίπου όσο ένα κανονικό CD-player. Φέρει έναν 2,5" IDE δίσκο χωρητικότητας 6GB, όπου μπορείτε να αποθηκεύσετε έως και 100 ώρες μουσικής MP3 ποιότητας 128K/bit/s. Το νέο Rio 500 είναι η δεύτερη συσκευή της Diamond στους MP3 players. Έχει μέγεθος σχεδόν όσο μία πιστωτική κάρτα και για να το χρησιμοποιήσετε δεν χρειάζεστε καν τη χρήση του εγχειριδίου, καθώς είναι εξαιρετικά λειτουργικό και εύχρηστο. Μειονεκτήματά του τα μόλις 64MB μνήμης και το υψηλό κόστος του, που ανέρχεται στα $280. Μπορείτε, βέβαια, να προσθέσετε άλλα 64MB μνήμης μέσω της μικρής κάρτας Smart Media, αλλά το περιφερειακό αυτό στοιχίζει άλλα $120. Το Rio είναι ιδιαίτερα βολικό για όσους κινούνται συνεχώς, αφ' ενός διότι δεν χρειάζεται μηχανικούς components και αφ' ετέρου λόγω μεγέθους, ενώ αντέχει σε ισχυρούς κραδασμούς και δεν διακόπτει το playback.

Portable Discs 2,2GB από την Castlewood

Πόσες φορές δεν έχει τύχει να γίνει διακοπή ρεύματος και εμείς να μην έχουμε σώσει τα δεδομένα μίας σημαντικής εργασίας που κάναμε εκείνη τη στιγμή; Ειδικά αν έχεις γράψει το μισό και πλέον άρθρο για το "PC Master" και πρέπει να το ξαναγράψεις, τότε κατευθείαν βάφεις το PC μπλε και το πετάς στη θάλασσα. Επίσης, συχνά γίνεται κάποια άλλη ζημιά και δεν μπορούμε να ανακτήσουμε πολύτιμες πληροφορίες μας, γεγονός που έχει σημαντικές επιπτώσεις τόσο σε χρόνο όσο και σε χρήμα. Ειδικά αν έχετε κάνει backup σε μεγάλο αριθμό από CDs ή ακόμα χειρότερα σε zip drives ή δισκέτες, σίγουρα θα πάρει πολύ χρόνο.



Σε αυτό το σημείο έρχεται η Castlewood (www.castlewood.com) να δώσει τη λύση με το νέο portable drive που δέχεται discs με χωρητικότητα 2,2GB. Το ORB drive, όπως αποκαλείται, μπορεί να τοποθετηθεί εσωτερικά ως IDE ή SCSI ή εξωτερικά με USB ή SCSI. Λόγω της μεγάλης χωρητικότητάς του μπορούμε να αποθηκεύουμε μεγάλες ποσότητες δεδομένων χωρίς να χάνουμε χρόνο ανατρέχοντας σε μεγάλο αριθμό CDs, zip ή δισκετών, ενώ όλος αυτός ο μεγάλος όγκος δεδομένων μπορεί πολύ εύκολα να μεταφερθεί. Η έκδοση IDE θα στοιχίζει $149,95, ενώ η έκδοση με σύνδεση στο USB θα στοιχίζει $179,95 και το αντίστοιχο SCSI $199,95. Ελκυστική, πάντως, είναι η τιμή των δίσκων που θα φέρει, μια και θα κοστίζουν $19,95, όσο δηλαδή δύο zip των 250MB.

ΑΠΑΝΤΗΤΙΚΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

Επειδή υπάρχει μία σημαντική μερίδα αναγνωστικού κοινού που, είτε μέσω επιστολών και e-mails είτε μέσω του on-line forum του "PC Master", δείχνει να προτιμά τη μηνιαία έκδοση του περιοδικού, αποφασίσαμε στο τεύχος αυτό να ζητήσουμε τη γνώμη όλων σας για το θέμα. Συμπληρώστε, λοιπόν, το κουπόνι (όχι φωτοτυπία), επιλέγοντας την απάντηση της αρεσκείας σας, και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση του περιοδικού: PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

- ❑ **ΘΕΛΩ ΤΟ "PC MASTER" ΝΑ ΜΕΙΝΕΙ ΔΕΚΑΠΕΝΘΗΜΕΡΟ**
- ❑ **ΘΕΛΩ ΤΟ "PC MASTER" ΝΑ ΞΑΝΑΓΙΝΕΙ ΜΗΝΙΑΙΟ**

Η συμβολή όλων σας είναι πολύτιμη και σας ευχαριστούμε προκαταβολικά για αυτήν.

Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ

10 χρόνια κοντά σας!

Θεσσαλονίκη
Ανίκουλα Α., Εγνατίας 148, 031-235297, **Ιανός**, Αριστοτέλους 7, 031-277004, **Μαλλιάρης Α. - Παιδεία**, Αριστοτέλους 9, 031-278707, **Μπαρμπουνάκης Ε.**, Αριστοτέλους 6, 031-278910, **Πρωτοπορία του Βορρά**, Λ. Νίκης 3, 031-226190, **Παντελίδου Κ.**, Δ. Γούναρη 47, 031-249090, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εθν. Αμύνης 40, 031-243660, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Τσιμισκή 87, 031-234965, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εμπ. Κέντρο Μακεδονία, 031-473104, **Πλαίσιο**, Π.Π. Γερμανού 11 & Τσιμισκή, 031-236008, **Προμηθέας**, Ερμού 75, 031-279695, **Ραγιά Ουρ.**, Ερμού 44, 031-264420

Δράμα
Μουρατίδου Ε., Αγαμέμνονος 11, 0521-23600

Σέρρες
Προμηθεύς, Μεραρχίας 8, 0321-23454

Γιαννιτσά
Τομπάζης Κ., Ελ. Βενιζέλου 133, 0382-22328

Καστοριά
Παπαστεργίου Α., 11ης Νοεμβρίου 48, 0467-22348

Ιωάννινα
Δωδώνη, Μιχαήλ Αγγέλου 27, 0651-35026, **Κωνής Ν.**, Αλ. Διάκου 12, 0651-27382, **Νταλαμάγκας Γ.**, 28ης Οκτωβρίου 8, 0651-25436, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Μιχαήλ Αγγέλου 6, 0651-64000

Κοζάνη
Αθανασιάδης Δ., Ιπποκράτους 12, 0461-36028

Κέρκυρα
Global Books, Σαμαρά 2, 0661-32823, **Καντά Ε.**, Μητρ. Μεθοδίου 9, 0661-31636, **Μουστάκη Μ.**, Δημ. Καββαδία 16, 0661-39455

Ηγουμενίτσα
Μητσέλου Κ., Κύπρου 8, 0665-24991

Πρέβεζα
Αυδίκος Ν., Εθν. Αντιστάσεως 1, 0682-24025

Αγρίνιο
Μοσχονά Α., Α. Αναστασιάδη 2, 0641-52715

Καρδίτσα
Komtech, Β. Τζελλά 33, 0441-25530
Παιδεία, Ηρώων Πολυτεχνείου 6-8, 0441-42182

Ζάκυνθος
Αγαπάκης Β., Ευγενίδου 2, Πλατεία Αγ. Λουκά, 0695-49180

Τρίκαλα
Κηρήθρες, Ασκληπιού 38, 0431-38660

Πάτρα
Γνώση, Αράτου 41, 061-226453, **Λυμπεράτου Ε.**, Κορίνθου 19, 061-431655, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Μαιζώνος 58, 061-624918, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Πανεπ/πολη, 061-997892, **Παπαχρίστου Α.**, Αγ. Νικολάου 32, 061-277396, **Πλαίσιο**, Αγ. Ανδρέου 120, 061-240700, **Πολύεδρο**, Κανακάρη 147, 061-277342

Ρέθυμνο
Κλαψινάκη Αφοί, Λ. Ηγουμ. Γαβριήλ 59, 0831-50200

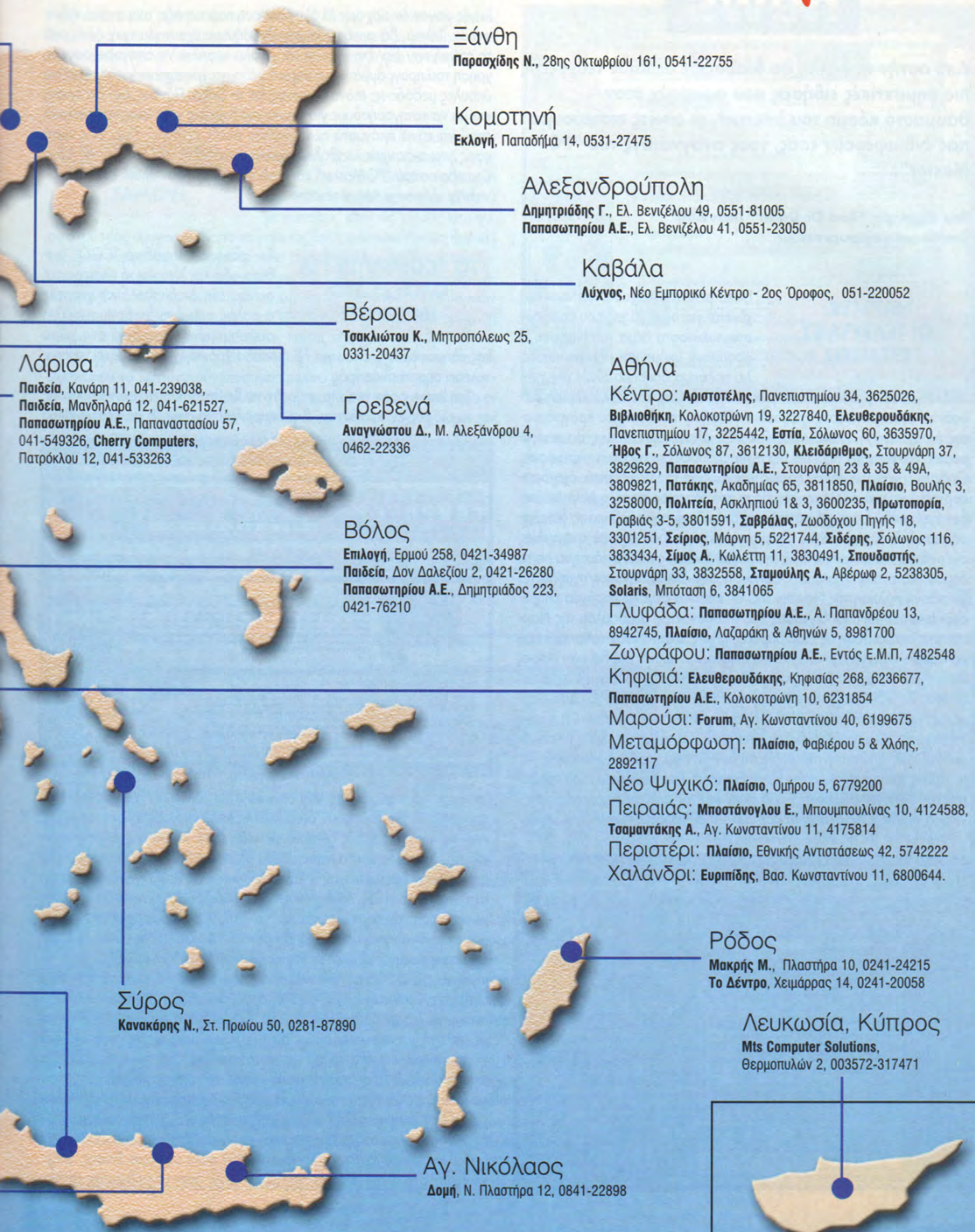
Χανιά
Επιλογές, Δημοκρατίας 10, 0821-44443

Ηράκλειο
Αναλόγιο, Ρούσσου Χούρδου 8, 081-282303
Δοκιμάκης Α., Ταγμ. Τζουλάκη 8, 081-288544
Κυριακής Μ., Έβανς 85 - 87, 081-285119
Λέξις, Μαυρολένης 4, 081-342641
Παπαδοπούλου Ε., Έβανς 47, 081-283587
Παπασωτηρίου Α.Ε., Κοραή 17, 081-300880
Πλαίσιο, Λ. Δημοκρατίας 33, 081-301300

Anubis
ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

...δείτε μας!



Ξάνθη
Παρασχίδης Ν., 28ης Οκτωβρίου 161, 0541-22755

Κομοτηνή
Εκλογή, Παπαδήμα 14, 0531-27475

Αλεξανδρούπολη
Δημητριάδης Γ., Ελ. Βενιζέλου 49, 0551-81005
Παπασωτηρίου Α.Ε., Ελ. Βενιζέλου 41, 0551-23050

Καβάλα
Λύχνος, Νέο Εμπορικό Κέντρο - 2ος Όροφος, 051-220052

Βέροια
Τσακλιώτου Κ., Μητροπόλεως 25, 0331-20437

Λάρισα
Παιδεία, Κανάρη 11, 041-239038, **Παιδεία**, Μανδηλαρά 12, 041-621527, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Παπαναστασίου 57, 041-549326, **Cherry Computers**, Πατρόκλου 12, 041-533263

Γρεβενά
Αναγνώστου Δ., Μ. Αλεξάνδρου 4, 0462-22336

Αθήνα
Κέντρο: **Αριστοτέλης**, Πανεπιστημίου 34, 3625026, **Βιβλιοθήκη**, Κολοκοτρώνη 19, 3227840, **Ελευθερουδάκης**, Πανεπιστημίου 17, 3225442, **Εστία**, Σόλωνος 60, 3635970, **Ήβος Γ.**, Σόλωνος 87, 3612130, **Κλειδάριθμος**, Στουρνάρη 37, 3829629, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Στουρνάρη 23 & 35 & 49Α, 3809821, **Πατάκης**, Ακαδημίας 65, 3811850, **Πλαίσιο**, Βουλής 3, 3258000, **Πολιτεία**, Ασκληπιού 1& 3, 3600235, **Πρωτοπορία**, Γραβιάς 3-5, 3801591, **Σαββάλας**, Ζωοδόχου Πηγής 18, 3301251, **Σείριος**, Μάρνη 5, 5221744, **Σιδέρης**, Σόλωνος 116, 3833434, **Σίμος Α.**, Κωλέττη 11, 3830491, **Σπουδαστής**, Στουρνάρη 33, 3832558, **Σταμούλης Α.**, Αβέρωφ 2, 5238305, **Solaris**, Μπόταση 6, 3841065
Γλυφάδα: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Α. Παπανδρέου 13, 8942745, **Πλαίσιο**, Λαζαράκη & Αθηνών 5, 8981700
Ζωγράφου: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εντός Ε.Μ.Π, 7482548
Κηφισιά: **Ελευθερουδάκης**, Κηφισίας 268, 6236677, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Κολοκοτρώνη 10, 6231854
Μαρούσι: **Forum**, Αγ. Κωνσταντίνου 40, 6199675
Μεταμόρφωση: **Πλαίσιο**, Φαβιέρου 5 & Χλόης, 2892117
Νέο Ψυχικό: **Πλαίσιο**, Ομήρου 5, 6779200
Πειραιάς: **Μποστάνογλου Ε.**, Μπουμπουλίνας 10, 4124588, **Τσαμαντάκης Α.**, Αγ. Κωνσταντίνου 11, 4175814
Περιστέρι: **Πλαίσιο**, Εθνικής Αντιστάσεως 42, 5742222
Χαλάνδρι: **Ευριπίδης**, Βασ. Κωνσταντίνου 11, 6800644.

Βόλος
Επιλογή, Ερμού 258, 0421-34987
Παιδεία, Δον Δαλεζίου 2, 0421-26280
Παπασωτηρίου Α.Ε., Δημητριάδος 223, 0421-76210

Ρόδος
Μακρής Μ., Πλαστήρα 10, 0241-24215
Το Δέντρο, Χειμάρρας 14, 0241-20058

Σύρος
Κανακάρης Ν., Στ. Πρωίου 50, 0281-87890

Λευκωσία, Κύπρος
Mts Computer Solutions, Θερμοπυλών 2, 003572-317471

Αγ. Νικόλαος
Δομή, Ν. Πλαστήρα 12, 0841-22898

Net news

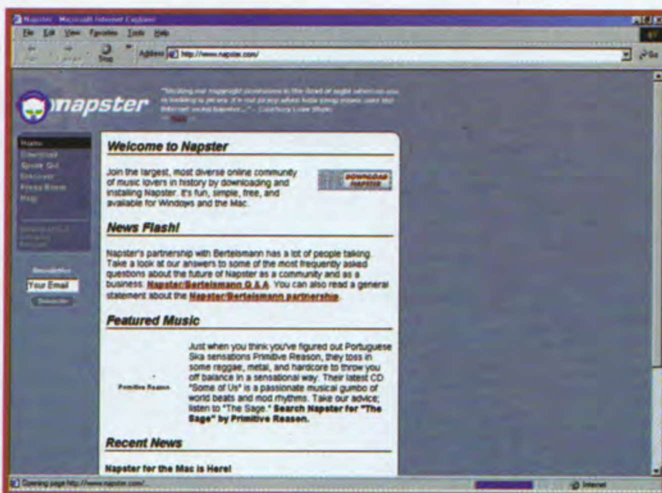
Από αυτήν τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στον θαυμαστό κόσμο του Internet, οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master".

Του Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr

NAPSTER: ΟΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ

Πολύ μελάνι έχει χυθεί και συνεχώς χύνεται για τις εξελίξεις που αφορούν στο πολύκροτο θέμα του Napster. Η εφαρμογή ακόμη και σήμερα αποτελεί πολύτιμο βοήθημα όλων των χρηστών που επιθυμούν να αποκτήσουν εύκολα, γρήγορα αλλά κυρίως δωρεάν τα αγαπημένα τους τραγούδια. Η χρήση του διάσημου προγράμματος ανταλλαγής μουσικών αρχείων MP3 όλο ακούγεται πως θα απαγορευτεί, αλλά μέχρι σήμερα δεν έχει εκδοθεί συγκεκριμένη απόφαση. Οπως έχει γραφτεί και σε παλαιότερα άρθρα του περιοδικού, έχει δημιουργηθεί νομικό κόλλημα στο θέμα του Napster, αφού η Napster Inc. δεν έχει κριθεί ένοχη για κατοχή παράνομου υλικού παρά για τη διακίνηση αυτού. Ενώ μέχρι τώρα είχαμε χορτάσει να διαβάζουμε αναγγελίες σχετικές με την ανωτέρω δίκη, ένας νέος κίνδυνος παρουσιάστηκε για το δημοφιλέστατο πρόγραμμα. Οι φήμες που πλέον ακούγονται, σχετίζονται με πιθανή πώληση της Napster Inc. σε κάποιον μεγάλο παροχέα υπηρεσιών Internet (ISP). Οι δηλώσεις του διευθύνοντος σύμβουλου της Napster Inc. διαψεύδουν τις διαδιδόμενες φήμες, ωστόσο τον τελευταίο καιρό η φημολογία γίνεται όλο και πιο έντονη. Αν, τελικά, συμβεί κάτι τέτοιο, θα αλλάξει άρδην ο τρόπος που ανταλλάσσουν αρχεία οι χρήστες μεταξύ τους. Το πιθανότερο είναι να ζητηθεί από τους χρήστες του προγράμματος να πληρώνουν ετήσια συνδρομή για να τους επιτρέπει η χρήση του, ενώ τα νούμερα που ακούγονται είναι της τάξης των $60. Το σίγουρο είναι πως από αυτήν την υπόθεση δεν θα βγει χαμένος ο βασικός δημιουργός του προγράμματος Sawn Fawning. Σας θυμίζουμε πως το project του εν λόγω νεαρού είχε ξεκινήσει ως ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός, που είχε ως σκοπό να βοηθήσει τους χρήστες στις on-line ανταλλαγές μουσικών αρχείων. Η όλη υπόθεση παρουσιάζει τρομακτικό ενδιαφέρον. Τελικά, θα αποδειχθεί ότι όλα σήμερα έχουν μία τιμή; Λέτε, από τη στιγμή που δεν κατάφεραν τα μεγάλα κεφάλια να απαγορεύσουν τη χρήση του προγράμματος με νομικά μέσα, να χρησιμοποιήσουν τώρα πιο ύπουλες μεθόδους; Μόνο ο χρόνος θα το δείξει. Πάντως, δεν θα πρέπει ακόμα να κατηγορήσουμε για τίποτα τον Fawning γιατί ίσως να "αναγκαστεί" να κάνει πράγματα που ούτε και αυτός επιθυμεί. Παρ' όλα αυτά εσείς μην ανησυχείτε καθόλου. Απλώς ανατρέξτε στο τεύχος της 15ης Οκτωβρίου του "PC Master" και διαβάστε το άρθρο "Share the net".

http://www.napster.com



ΤΟ "COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ" ΣΤΟ INTERNET!

Το "αδελφό" περιοδικό "CGO" διαθέτει εδώ και λίγο καιρό ηλεκτρονική σελίδα στο Διαδίκτυο. Είναι γνωστός ο ρόλος που έχει διαδραματίσει το συγκεκριμένο περιοδικό στο χώρο της πληροφορικής, όπου για 18 συναπτά χρόνια έχει καταφέρει να αποτελέσει σημείο αναφοράς.

Στη home page του site μπορείτε να βρείτε σύντομες ειδήσεις και νέες κυκλοφορίες προϊόντων, ένα δημοψήφισμα σχετικό με κάποιο θέμα του ευρύτερου χώρου της πληροφορικής και πολλά άλλα καλούδια. Στην κορυφή του site υπάρχουν drop lists με πολύ ενδιαφέρουσες επιλογές. Από τις επιλογές αυτές ξεχωρίσαμε μία με την οποία μας παρουσιάζονται τα εξώφυλλα και τα περιεχόμενα όλων των παλαιότερων τευχών του περιοδικού από το τεύχος 1 έως και το τεύχος που βρίσκεται σήμερα στα περίπτερα (195). Αλλος ένας σημαντικός σύνδεσμος είναι και αυτός με τη χρήση του οποίου μπορούμε να λάβουμε πληροφορίες για διάφορες εταιρίες πληροφορικής και όχι μόνο. Οι πληροφορίες αυτές αναλυτικότερα έχουν να κάνουν με τις διευθύνσεις, τα τηλέφωνα και τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις των εταιρειών στο διαδίκτυο, όπου αυτές είναι υπαρκτές. Τα περιεχόμενα του site, όμως, δεν σταματούν εδώ αλλά επεκτείνονται και σε άλλους τομείς. Πιο συγκεκριμένα υπάρχει ειδικό τμήμα με επιλογή για να κατεβάσουμε drivers για τις πιο γνωστές συσκευές του χώρου, όπως και ένα τμήμα με γενικότερης φύσης προγράμματα για download. Εδώ να σημειώσουμε πως παρά το γεγονός πως ο τομέας των drivers παρουσιάζεται σχεδόν πλήρης, ο αντίστοιχος των downloads χρειάζεται ακόμη πολλή δουλειά καθώς περιλαμβάνονται μονάχα μερικές ενδεικτικές καταχωρίσεις. Οι συνάδελφοι, πάντως, του "Computer Για Ολους" υπόσχονται να τον βελτιώσουν πολύ σύντομα. Επίσης, υπάρχει forum στο οποίο μπορούν να συμμετέχουν όσοι το επιθυμούν, αφήνο-



ντας κάποιο νέο μήνυμα ή απαντώντας σε κάποιο ήδη καταχωρισμένο. Γενικότερα έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στο site και αξίζει σίγουρα να το επισκεφτείτε για να διαπιστώσετε και μόνοι σας του λόγου το αληθές.

http://www.cgomag.gr

Η ΙΝΤΕΡΝΕΤΙΚΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΕΝΟΣ ΓΑΜΟΥ!

Μέχρι τώρα ίσως να θεωρούσατε το γάμο σας απόλυτα προσωπικό γεγονός, το οποίο θα θέλατε να μοιραστείτε (όταν και αν αυτό συμβεί ποτέ) με κάποιους στενούς φίλους και, φυσικά, με τους συγγενείς. Παρά το γεγονός ότι η ανωτέρω άποψη βρίσκει και εμάς σύμφωνους, υπάρχει ένα site στο Διαδίκτυο που διαφωνεί. Συγκεκριμένα το wedsite.gr υπόσχεται να δώσει μία νέα διάσταση στο γάμο σας. Φιλοδοξεί να αναδειχτεί σε κορυφαίο διαδικτυακό κόμβο στην Ελλάδα, όπου όσοι σκοπεύουν να "εισέλθουν εις γάμου κοινωνία" ή απλώς να ενημερωθούν για τις τάσεις και τις εξελίξεις στο χώρο, σίγουρα θα βρουν κάτι χρήσιμο. Σε όσους εγγραφούν ως μέλη στο site και σκοπεύουν να παντρευτούν σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα παρέχεται η δυνατότητα να καταρτίσουν τη δική τους λίστα γάμου, από όπου οι καλεσμένοι του ζευγαριού θα έχουν τη δυνατότητα να τους δωρίσουν on-line αγαπημένα αντικείμενα από επιλεγμένα καταστήματα. Τα ζευγάρια θα μπορούν να δημιουργήσουν επίσης τη δική τους προσωπική ιστοσελίδα, μέσω της οποίας θα μπορούν να μοιραστούν με φίλους τους στιγμές από το γάμο και το μήνα του μέλιτος. Προβλήματα που απασχολούν συνήθως τα ζευγάρια που πρόκειται να παντρευτούν, τακτοποιούνται επίσης εύκολα μέσω βοηθημάτων που υπάρχουν στο site, όπως ένα πρόγραμμα κόστους-εξόδων (budget planner) αλλά και ένα ημερολόγιο για τα ζητήματα που πρέπει να τακτοποιηθούν σε συγκεκριμένες ημερομηνίες. Στο site μπορεί επίσης να βρει κάποιος συνεργασίες με ξενοδοχεία και τουριστικά γραφεία, τα οποία παρέχουν αποκλειστικές προσφορές σε ζευγάρια για το μήνα του μέλιτος. Τέλος, στο site μπορεί κάποιος να βρει επιμέρους θεματικά στοιχεία, όπως ζώδια, παιχνίδια, κουίζ και πολλά άλλα ενδιαφέροντα. Το site συνεργάζεται με μεγάλα ονόματα του χώρου, όπως είναι το περιοδικό "Γάμος". Αν μέχρι τώρα δεν είχατε την καλύτερη γνώμη όσον αφορά στο γάμο, μία επίσκεψη στο συγκεκριμένο site ίσως να σας πείσει να αναθεωρήσετε εντελώς τις απόψεις σας.

http://www.wedsite.gr

PC

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Την Τρίτη 7 Νοεμβρίου, στις 7:00 μ.μ., παρουσιάστηκε μέσω Internet ζωντανά η απονομή του πλατινένιου δίσκου στο γνωστό καλλιτέχνη Νότη Σφακιανάκη για το άλμπουμ "ΧΧΧ ενθύμιον". Ο συγκεκριμένος δίσκος έγινε πρόσφατα επτά φορές πλατινένιος. Η όλη εκδήλωση πραγματοποιήθηκε στο χώρο του "Rex" και καλύφθηκε ζωντανά από το μουσικό portal mad.gr. Το συγκεκριμένο site έχει δείξει ευαισθησία και άλλες φορές σε παρόμοιες εκδηλώσεις. Με μία επίσκεψη στον δικτυακό τόπο του site θα μπορέσετε να πάρετε επιπλέον πληροφορίες για το γεγονός, καθώς και να "κατεβάσετε" διάφορα ενδιαφέροντα σχετικά με τον καλλιτέχνη, όπως wallpapers, βίντεο και άλλα.

http://www.mad.gr

Το site της μεγάλης ελληνικής εταιρείας κινητής τηλεφωνίας Telestet πρόσφατα αναβαθμίστηκε και το μόνο που έμεινε ίδιο είναι η διεύθυνση, όπως χαρακτηριστικά αναφέρουν οι υπεύθυνοι. Καινοτόμα στοιχεία είναι η άντληση δυναμικού περιεχομένου του site, που προέρχεται πλέον από τράπεζες δεδομένων, όπως και μία πρωτοποριακή μηχανή αναζήτησης υπηρεσιών της Telestet.

http://www.telestet.gr

Το Internet portal iboom είναι ένα από τα γνωστότερα του χώρου του. Πιο συγκεκριμένα συμπεριλαμβάνει διάφορα επιμέρους vertical sites που εκτείνονται σε ποικίλους τομείς, όπως οι δημοπρασίες, η μουσική, τα προσωπικά και οι γνωριμίες, το ηλεκτρονικό εμπόριο, ειδήσεις, ψυχαγωγία και πολλά άλλα. Το βασικό χαρακτηριστικό είναι πως όλα τα κείμενά του βρίσκονται στην ελληνική γλώσσα. Πρόκειται για μία "Παγκόσμια Ελληνική Κοινωνία" (Global Greek Online Community) όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται κάπου στις σελίδες του και αξίζει σίγουρα μία επίσκεψη από μέρους σας, αν όχι κάτι περισσότερο.

http://www.iboom.net

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Ο "σπασμένος παράδεισος"

Το Paradise Cracked της ρωσικής Buka Entertainment είναι ένα role playing tactical game, με ένα σενάριο ίσως όχι τόσο φανταστικό. Δείτε το και θα καταλάβετε τι εννοώ.

Εδώ και πολλά χρόνια ο κόσμος υποφέρει από τον υπερπληθυσμό και την οικολογική καταστροφή. Για την αντιμετώπιση των προβλημάτων κορυφαίοι επιστήμονες δημιούργησαν τον Cyberbrain, έναν υπερυπολογιστή ο οποίος αρχικά έλυσε όλα τα προβλήματα και σύντομα μετέτρεψε τη Γη σε παράδεισο.

Ο κυβερνοχώρος έδωσε την ευκαιρία σε όλους τους ανθρώπους να γίνουν πιο ευτυχισμένοι. Τον περισσότερο καιρό τους τον περνούν στο δίκτυο μιλώντας ο ένας με τον άλλο, παίζοντας, κάνοντας έρωτα (!) ή ψαρεύοντας. Ολα αυτά όμως εικονικά, χωρίς την παραμικρή ουσιαστική επαφή μεταξύ τους. Τα πάντα, λοιπόν, έδειχναν πως η ανθρωπότητα είχε φτάσει στην πραγματοποίηση της ουτοπίας που ανέκαθεν ονειρευόταν. Το ευ ζην, ωστόσο, είχε ως αποτέλεσμα να σταματήσει η πρόοδος, καθώς κανείς πλέον δεν ενδιαφερόταν να ανακαλύψει κάτι νέο. Οι πάντες ήταν βολεμένοι με όσα υπήρχαν.

Ο υπολογιστής άρχισε να επεξεργάζεται και να αναλύει γεγονότα της καθημερινής ανθρώπινης ζωής, που οδήγησαν σε απρόσμενα αποτελέσματα: η γεννητικότητα μειώθηκε κατακόρυφα και το ανθρώπινο είδος απειλήθηκε με αφανισμό. (Εδώ που τα λέμε, πώς να "πιάσει" ένα ζευγάρι παιδί μέσω του Internet; Να το κάνει download μήπως; Χεχεχε!) Κατόπιν αυτών των στοιχείων ο Cyberbrain αποφάσισε να κάνει ένα πείραμα, πιστεύοντας πως θα διορθώσει την κατάσταση.

Εσείς θα υποδυθείτε έναν νεαρό hacker. Καθώς, λοιπόν, περιπλανιέστε στον κυβερνοχώρο, καταφέρνετε και εισβάλετε σε μία απαγορευμένη περιοχή και ανακαλύψατε μία σειρά από "περίεργα" πακέτα δεδομένων. Επειδή όμως σας ανακαλύπτουν, το μόνο που προλαβαίνετε να κάνετε είναι να αντιγράψετε μερικά αρχεία σε μία δισκέτα, τα οποία όμως δεν προλαβαίνετε να διαβάσετε. Λίγο μετά ακούτε από παντού σειρήνες περιπολικών και ένα χτύπημα στην πόρτα που σας διατάζει να ανοίξετε. Η συνέχεια επί της οθόνης...

Το σενάριο μέχρι ενός σημείου δεν μου φαίνεται ιδιαίτερα φανταστικό ή εξωπραγματικό. Με την τροπή που έχουν πάρει τα πράγματα στη σημερινή εποχή και τον καταιγισμό από κατευθυνόμενες σκέψεις και απόψεις προερχόμενες από τα ΜΜΕ (Μην Μας Ενοχλείτε!), τίποτα δεν αποκλείεται. Ηδη η αποξένωση του ανθρώπου εντείνεται. Ας βάλω, όμως, ένα τέλος σε αυτούς τους προσωπικούς προβληματισμούς και ας επιστρέψω στα του παιχνιδιού.





Στον τομέα των γραφικών χρησιμοποιείται μία προηγμένη 3D graphic engine που διασφαλίζει μοναδικές εμπειρίες. Τόσο τα επίπεδα όσο και οι χαρακτήρες είναι πλήρως τρισδιάστατοι, το δε animation άκρως ρεαλιστικό. Στα όπλα και τον εξοπλισμό τους υπάρχει μεγάλη ποικιλία. Θα βρείτε από αυτόματα πιστόλια μέχρι εκτοξευτές ρουκετών και ειδικές πολεμικές στολές. Από την άλλη, η πορεία του δεν ακολουθεί προκαθορισμένη δομή, αλλά εξαρτάται από τις πράξεις σας. Τέλος, υποστηρίζει και multiplayer mode μέσω LAN ή Internet.

Οσο για τις προβλεπόμενες ελάχιστες απαιτήσεις, πιστεύω πως ανταποκρίνονται στις δυνατότητες του μέσου χρήστη: Θα χρειαστείτε έναν Celeron 300MHz, 64MB RAM και 3D accelerator δεύτερης γενιάς. Η κυκλοφορία του αναμένεται στο δεύτερο εξάμηνο του 2001.

Το κάλεσμα του Cthulhu



Αν έχετε κάποια σχέση με τη λογοτεχνία τρόμου και φαντασίας ή έστω με τη metal μουσική, ο τίτλος αυτός όλο και κάτι θα σας θυμίζει. Αν ανήκετε στην πρώτη κατηγορία, θα γνωρίζετε ασφαλώς το ομώνυμο σύγγραμμα του "πατέρα" του είδους Howard Philip Lovecraft. Αν ανήκετε στη δεύτερη, θα αναγνωρίσατε το ομότιτλο τραγούδι των Metallica, εμπνευσμένο από το διήγημα και ένα από τα καλύτερα του συγκροτήματος, κατά τη γνώμη μου. Σήμανε, λοιπόν, η ώρα για τη μεταφορά του και στις οθόνες των





υπολογιστών. Η παραγωγή του, την οποία έχει αναλάβει η Headfirst Productions, βασίζεται στο ομότιτλο pen-and-paper παιχνίδι. Η ύπαρξη του Cthulhu αναφέρεται σε μία εποχή που προϋπήρξε της εμφάνισης του ανθρώπου στη Γη. Εκείνη την περίοδο (σύμφωνα με το μυθιστόρημα) ο πλανήτης μας κατοικούνταν από απροσδιόριστα τερατόμορφα όντα, τα οποία ήταν στην ουσία οι μεγάλοι θεοί της αρχαιότητας. Εσείς θα περιπλανηθείτε σε πολλές περιοχές, στις οποίες υπάρχουν απομεινάρια των μεγαλόπρεπων ναών, που ήταν αφιερωμένοι στις παραπάνω θεότητες.

Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει πολλά επιμέρους σενάρια και γρίφους, αλλά και τέρατα και περάσματα που οδηγούν σε παράξενα μέρη. Τα γραφικά αναμένονται εντυπωσιακά, καθώς θα εκμεταλλεύονται όλες τις δυνατότητες που προσφέρει η σύγχρονη τεχνολογία στο χώρο. Πάντως, σύμφωνα και με την παραγωγό εταιρεία, σκοπός της είναι να δημιουργήσει το πιο ατμοσφαιρικό παιχνίδι του είδους του. Πάντως αν αποδώσει πιστά την ατμόσφαιρα του διηγήματος, είμαι σίγουρος πως θα τα καταφέρει.

Ο βασιλιάς Αρθούρος επιστρέφει

Ο μύθος του βασιλιά Αρθούρου και των ιπποτών της στρογγυλής τραπέζης είναι ένας από τους πιο γνωστούς. Μάλιστα, για αυτό το θέμα γράφτηκαν αρκετά βιβλία, ενώ δεν έλειψαν οι μεταφορές της ιστορίας στη μικρή ("Merlin") ή τη μεγάλη οθόνη ("Excalibur" - παρεμπιπτόντως αν δεν το έχετε δει, χάνετε! Κυκλοφορεί και σε DVD). Ετσι, λοιπόν, η Cryo Interactive αποφάσισε να κυκλοφορήσει μία σειρά παιχνιδιών (κεφαλαίων) σχετικών με το μύθο.



Η ιστορία του πρώτου παιχνιδιού-κεφαλαίου μάς μεταφέρει στον 7ο μ.Χ. αιώνα και στην προέλευση του Excalibur. Είναι μία εποχή κατά την οποία χριστιανισμός και κελτικές παραδόσεις μάχονταν για την κυριαρχία επάνω από τα ερείπια της πάλαι ποτέ κραταιάς ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Εσείς θα επιλέξετε το μέρος με το οποίο θα ταχθείτε.

Θα ενσαρκώσετε το ρόλο του Bradwen, του ευφυούς υιού ενός βασιλιά, ο οποίος έχει εξοριστεί από τον ετεροθαλή αδερφό του Morganor. Ο Bradwen, προκειμένου να αποδώσει δικαιοσύνη και να επανακτήσει τα χαμένα εδάφη που του ανήκουν, πρέπει να γίνει ιππότης της στρογγυλής τραπέζης. Από το "μονοπάτι" που έχετε επιλέξει θα εξαρτηθεί η πλοκή του παιχνιδιού. Αν ακολουθήσετε τους Κέλτες, θα πρέπει να συμμαχήσετε με τον πανίσχυρο μάγο Merlin και με τον νεραϊδόκοσμο. Αν επιλέξετε το χριστιανικό μονοπάτι, θα αναπτύξετε φιλικές σχέσεις με τον Λάνσελοτ, τον καλύτερο ιππότη, και τον επίσκοπο Novelius.

Τα γραφικά του παιχνιδιού βασίζονται στην Cryogen engine, την οποία έχει χρησιμοποιήσει η εταιρεία στα παιχνίδια Odyssey και Time Machine. Ορισμένοι, όμως, καταδίκασαν το γεγονός ότι ο έλεγχος γίνεται αποκλειστικά από το πληκτρολόγιο. Φαίνεται πως δυσκολεύτηκαν κομματάκι. Ετσι, η Cryo αποφάσισε να συμπεριλάβει και τη δυνατότητα χρήσης ποντικιού, κάτι που αναμένεται να βοηθήσει αρκετούς παίκτες. Μέχρι στιγμής πάντως το παιχνίδι δείχνει πολύ καλό και περιμένω με αγωνία να βρεθεί "χειροπιαστό" υλικό - λέγε με demo. Μέχρι τότε μπορούμε να απολαύσουμε τις εικόνες του.



ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ένα νέο on-line RPG, το πολλά υποσχόμενο Camelot, ολοκλήρωσε πρόσφατα το πρώτο στάδιο του beta testing. Δημιουργείται με τη συνεργασία της Spellbinder και της Abandon Entertainment. Σύντομα, λοιπόν, αναμένεται να ξεκινήσει το δεύτερο μέρος του beta testing. Η υπόθεσή του μας μεταφέρει στο



Βασίλειο της Αλβιόνας, στα χρόνια αμέσως μετά το θάνατο του Βασιλιά Αρθούρου. Σε ολόκληρη την περιοχή επικρατεί το χάος και όλοι προσπαθούν να επωφεληθούν. Θα επιλέξετε μία από τις υπάρχουσες τρεις φυλές (Βρετανοί, Κέλτες και Βάρβαροι) και θα υπερασπιστείτε τα συμφέροντά της. Τα γραφικά θα είναι πλήρως τρισδιάστατα και θα περιλαμβάνουν πολλά επιμέρους είδη παιχνιδιού. Φυσικά, δεν μπορούμε να ξέρουμε από τώρα πώς θα είναι το παιχνίδι στην τελική μορφή του. Ωστόσο, όταν έρθει η ώρα, ο... ακατονόμαστος θα το συμπεριλάβει στη στήλη on-line gaming.

Ένα νέο που αναμένεται να αλλάξει ριζικά το τοπίο στο χώρο των on-line παιχνιδιών έρχεται από την Capcom: Η γνωστή εταιρεία παραγωγής software ανακοίνωσε πως σκοπεύει να δώσει τη δυνατότητα στους κατόχους διαφορετικών μηχανημάτων να παίξουν μεταξύ τους on-line! Ναι, καλά διαβάσατε, στο μέλλον θα μπορείτε να αναμετριέστε on-line με τους φίλους σας που δεν διαθέτουν PC, αλλά μία τελευταίας τεχνολογίας κονσόλα (Dreamcast, X-box και PlayStation 2). Πιστεύω πως αυτή η κίνηση της Capcom θα ικανοποιήσει τους απανταχού users και σύντομα θα ακολουθήσουν κι άλλες εταιρείες.



Φαίνεται πως ο καλός μας (αλλά... βάζελος) συνάδελφος Μανώλης "Flying Greek" Φουρνιστάκης δεν θα κάτσει σε... χλωρό κλαρί! Πρόσφατα προσγειώθηκε από τους αιθέρες του Combat Flight Simulator 2 και ετοιμάζει πάλι τα... μπογαλάκια του, καθώς ένα νέο flight sim πρόκειται να κάνει την εμφάνισή του. Ο λόγος για το Jetfighter IV:



Fortress America, το οποίο όσον αφορά στον τομέα των γραφικών θα ενσωματώνει την τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Το κακό είναι πως θα έχετε περιθώρια επιλογής μόνο μέσα από αμερικανικά μοντέλα αεροπλάνων, τα οποία όμως θα μπορείτε να εξοπλίσετε σύμφωνα με τις επιθυμίες σας και τη φύση των αποστολών. Σκοπός σας θα είναι να υπερασπιστείτε τα αμερικανικά εδάφη από τα κύματα επιθέσεων που θα δεχθούν. Τέλος, όπως συμβαίνει με τα περισσότερα παιχνίδια του είδους, θα μπορείτε να παίξετε και on-line μέσω Lan ή Internet σε "αερομαχίες" όπου θα συμμετέχουν έως και 16 παίκτες.

Χριστούγεννα πλησιάζουν και πολλοί είναι οι καλοί τίτλοι που θα κατακλύσουν σύντομα την αγορά. Εν αντιθέσει με την τρέχουσα περίοδο, κατά την οποία τα καλά games μετριούνται στα δάχτυλα του ενός χεριού. Συγκρατήστε, λοιπόν, ονόματα όπως τα Colin McRae 2, Commandos 2, FIFA 2001, Resident Evil 3 και Warcraft 3, τα οποία θα μας απασχολήσουν στο άμεσο μέλλον και μάλλον για πολύ καιρό.

Δέστε τις ζώνες σας!

Άλλο ένα rally game έρχεται να προστεθεί στον ολοένα αυξανόμενο σχετικό κατάλογο. Φαίνεται πως η καθυστέρηση στην κυκλοφορία του Colin McRae 2 έδωσε την ευκαιρία -και φυσικά τον απαιτούμενο χρόνο- στους επίδοξους ανταγωνιστές να δράσουν. Ετσι, ακόμη ένας επίδοξος ανταγωνιστής κάνει την εμφάνισή του μέσω του Pro-Rally 2001.

Αρχικά θα περιλαμβάνονται 15 επίσημα αυτοκίνητα για να επιλέξετε το δικό σας, μεταξύ των οποίων το νέο Peugeot 206 WRC '99. Οι πίστες (stages) που θα περιλαμβάνονται θα αριθμούν τις 24 και για να τις τρέξετε θα ταξιδέψετε σε 12 χώρες. Σε κάθε χώρα θα βρίσκετε τοπία και σκηνές που θα σας θυμίζουν πού βρίσκεστε κάθε στιγμή. Μάλιστα, οι πίστες θα είναι πιστές αναπαραστάσεις των πραγματικών. Αν είστε φανατικοί των αγώνων rally, θα το καταλάβετε καλύτερα. Γενικότερα, στον τομέα των γραφικών το Pro-Rally 2001 χρησιμοποιεί μία νέα επαναστατική engine, η οποία αποδίδει φωτορεαλιστικά textures και υψηλό frame rate. Στη δύσκολη αποστολή σας να γίνετε ο καλύτερος οδηγός θα έχετε πολύτιμο αρωγό τον ψηφιακό συνοδηγό σας. Μάλιστα, θα διαθέτει ένα είδος ανεξάρτητης τεχνητής νοημοσύνης και θα σας επισημαίνει πιθανά λάθη στην οδήγηση, τα οποία μπορεί να προκαλέσουν σοβαρή ζημιά στο όχημά σας. Ετσι, αν κάπου σας ξεφεύγει το όχημά σας, θα σας συμβουλεύσει πώς να το φέρετε σε ισορροπία, ή αν φρενάρετε εκτός χρόνου θα σας πει τι ακριβώς πρέπει να κάνετε βοηθώντας σας να γίνετε καλύτεροι.

Αν θέλετε, μπορείτε να μάθετε εξειδικευμένες τεχνικές οδήγησης και να δείτε ακόμη και σχετικά βίντεο μέσω του Interactive mode. Συνολικά, θα υπάρχουν τέσσερα είδη παιχνιδιού (πέραν της "σχολής"): Time attack, Single race, Championship mode και Multiplayer. Αναφορικά με το τελευταίο, θα έχετε τη δυνατότητα να παίξετε με φίλο σας μέσω Link ή και σε Split screen στον ίδιο υπολογιστή. Φυσικά, αν επιθυμείτε, μπορείτε να συνδεθείτε μέσω κάποιου server παίρνοντας μέρος σε ένα τουρνουά με πολλούς παίκτες. Ας δούμε, όμως, συνοπτικά τα κυριότερα χαρακτηριστικά που θα ενσωματώνει το Pro-Rally 2001:

- 15 επίσημα αγωνιστικά οχήματα.







- 3 κατηγορίες πρωταθλημάτων: Group N, Kit Cars και Group A WRC.
- 24 ειδικές διαδρομές σε 12 διαφορετικές χώρες.
- Φωτορεαλιστικά textures και αναπαραστάσεις αυθεντικών τοπίων.
- Εκπληκτικά εφέ νυχτερινής οδήγησης, καθώς και εντυπωσιακές φωτοσκιάσεις.
- Επαναστατική νέα μηχανή γραφικών, η οποία μπορεί να επεξεργάζεται περισσότερα από 6.000 πολύγωνα επί της οθόνης ταυτόχρονα, ενώ κάθε όχημα αποτελείται από 1.600 πολύγωνα.
- Πολύ καλά και ρεαλιστικά animations.
- Υψηλής νοημοσύνης συνοδηγό, ο οποίος σας δίνει πολύτιμες συμβουλές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Πολλά ειδικά εφέ.
- Μεγάλη ποικιλία εναλλασσόμενων καιρικών συνθηκών. Ο καιρός μπορεί να αλλάξει ανά πάσα στιγμή, ενώ και η συμπεριφορά του οχήματός σας επηρεάζεται από τις αλλαγές αυτές.
- Ρεαλιστική απεικόνιση των ζημιών των οχημάτων, καθώς είναι δυνατόν να καταστραφούν επιμέρους τμήματα του αυτοκινήτου. Φυσικά και η συμπεριφορά των οχημάτων επηρεάζεται άμεσα από τις ζημιές.
- 4 διαφορετικά modes παιχνιδιού.
- Εξομοίωση περισσότερων των 60 μηχανολογικών στοιχείων, ώστε να είναι πιο αληθοφανής η συμπεριφορά των οχημάτων.
- Αν διαθέτετε 3D accelerator, η ποιότητα των γραφικών απογειώνεται.
- Πλήρως τρισδιάστατα cockpits με ρεαλιστικά animation οδηγού και συνοδηγού.
- Νέες replays και νέες κάμερες.

Ενα game για φανατικούς skaters

Ο λόγος για τη μεταφορά του Tony Hawk's Pro Skater 2 από το PlayStation στο PC. Από ό,τι φαίνεται, όμως, κατά τη διαδικασία της μεταφοράς δεν άλλαξαν και πολλά. Δεν γνωρίζω το λόγο, αλλά τελευταία το φαινόμενο αυτό παρατηρείται αρκετά συχνά. Μάλλον οι εταιρείες θέλουν να γλιτώσουν χρόνο και χρήμα, οπότε αν ένα παιχνίδι σημειώσει επιτυχία στις κονσόλες, το μεταφέρουν σχεδόν αυτούσιο στο PC. Ξεχνάνε, μου φαίνεται, πως τα PCs έχουν σαφώς μεγαλύτερες δυνατότητες από τις κονσόλες. Δυνατότητες που, δυστυχώς, τις αφήνουν ανεκμετάλλευτες. Τέλος πάντων...

Επιστρέφοντας στα του παιχνιδιού, σας ενημερώνω πως η μόνη αλλαγή που έχει γίνει αφορά στη βελτίωση του texture warping και του aliasing. Πέραν τούτου τίποτα το αξιομνημόνευτο.

Ακόμη και το gameplay έχει παραμείνει ακριβώς ίδιο με της PSX έκδοσης.

Ξεκινώντας επιλέγετε το είδος του παιχνιδιού που θα παίξετε μέσα από μία ικανοποιητική ποικιλία διαθέσιμων modes. Το πιο ενδιαφέρον είναι ασφαλώς το career mode, το οποίο σας δίνει την ευκαιρία να εξελιχθείτε σε κορυφαίο skater. Αρχίζετε από τα τοπικά πάρκα και τις πίστες και κερδίζοντας χρήματα -από τις νίκες σας ασφαλώς- μπορείτε να αγοράσετε καλύτερες σανίδες και να μάθετε νέα κόλπα. Για να το επιτύχετε, όμως, αυτό θα πρέπει να φέρετε εις πέρας μία σειρά από συγκεκριμένα objectives μέσα σε κάθε πάρκο. Ενα άλλο ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι ο Park editor, μέσω του οποίου μπορείτε να κατασκευάσετε το δικό σας πάρκο. Σε αυτά μπορείτε να συμπεριλάβετε ελεύθερα οποιοδήποτε αντικείμενο επιθυμείτε από τα υπάρχοντα στα κανονικά πάρκα.

Κρίνοντας πάλι από την PSX έκδοση, ο έλεγχος των χαρακτήρων είναι ιδιαίτερα ακριβής, καθώς ανταποκρίνονται άμεσα σε οποιονδήποτε συνδυασμό πλήκτρων. Βέβαια, μέχρι την τελική έκδοση του παιχνιδιού είναι πιθανό να αλλάξουν κάποια πράγματα, οπότε το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε. Μόνο έτσι θα αποκτήσουμε εμπεριστατωμένη άποψη, κάτι που ισχύει για όλους τους τίτλους που φιλοξενούνται σε αυτήν εδώ τη στήλη.





AGE OF SAIL II

Από την Talonsoft/Akella

Ετοιμαστείτε να σαλπάρετε

Το παιχνίδι ετοιμάζεται εδώ και δυόμισι χρόνια στα στούντιο της Akella στη Ρωσία, μίας εταιρείας που έχει συμβάλει στη δημιουργία αρκετών γνωστών τίτλων. Αποτελεί τη συνέχεια του δημοφιλούς Age of Sail, το οποίο κυκλοφόρησε το 1996, και μεταφέρει τον παίκτη στην περίοδο από το 1775 έως τα πρώτα χρόνια του 1800, βασιζόμενο (όπως και ο προκάτοχός του) σε real time ιστορικές ναυμαχίες με μεγάλα πλοία. Προσφέρει πολλούς θαλάσσιους ακροβολιστές από καθεμία εκ των παρατάξεων (πολιτισμών) εκείνης της περιόδου, ενώ η προσοχή στη λεπτομέρεια και την αυθεντικότητα είναι αξιοσημείωτη. Ο παίκτης θα παίζει το ρόλο ενός ανερχόμενου ναυάρχου που θα ναυμαχήσει μέσα από εκατοντάδες διαφορετικά σενάρια, σε μία εποχή όπου η πειρατεία ήταν σε έξαρση, παράλληλα με το λαθρεμπόριο και το κυνήγι του χρυσού. Το Age of Sail II δίνει μία άνευ προηγουμένου επική και τρισδιάστατη στρατηγική εμπειρία.

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι έχουν συντελεστεί αρκετές αλλαγές κυρίως στην εμφάνιση και το A.I. Από την κίνηση των σύννεφων και των πλοίων θα καταλάβετε όλες τις δυνατότητες του παιχνιδιού. Ο κόσμος του είναι πλήρως τρισδιάστατος και "ζωντανός", με το ρεαλισμό να εξυψώνεται όταν ο παίκτης αναλαμβάνει τον έλεγχο του στόλου του και κινείται μέσα στο παιχνίδι. Ενώ ο έλεγχος των πλοίων και οι ελιγμοί είναι απλοί και εύκολοι, ο πλήρης έλεγχος του στόλου σας είναι πιο περίπλοκος. Η επιλογή "Time management" σας επιτρέπει να "παγώσετε" το χρόνο έτσι ώστε να σκεφθείτε την τακτική και τους σχηματισμούς που θα ακολουθήσετε. Το καλαίσθητο interface σάς επιτρέπει να "ομαδοποιείτε" τα πλοία σας και να χειρίζεστε μικρούς στόλους. Τα πλοία είναι άκρως λεπτομερή και αποδίδουν πιστά τα χαρακτηριστικά των μοντέλων που αντιπροσωπεύουν. Τα rolling effects, η κατανομή του βάρους και η επιλογή των πλοίων παίζουν το δικό τους ρόλο στον τομέα του ρεαλισμού, κάτι που θα διαπιστώσετε καλύτερα όταν χρησιμοποιήσετε τα όπλα σας. Η κίνηση των πλοίων θα απεικονίζει την πλήρη ακρίβεια καθώς και την ακτίνα βολής των όπλων, αλλά την ώρα της χρήσης τους τα πράγματα δεν θα είναι τόσο εύκολα όσο νομίζετε. Με τον καιρό να αλλάζει από στιγμή σε στιγμή και το χρόνο να πιέζει σε ορισμένες αποστολές, θα πρέπει να λάβετε τα μέτρα σας. Ενα σετ από πλήρως ελεγχόμενες και τροποποιήσιμες κάμερες επιτρέπει στον παίκτη να "zoom-άρει", να δει τι γίνεται γύρω του (περιστροφή) και να επισημαίνει σημεία που τον ενδιαφέρουν. Ασφαλώς το τελευταίο θα σας διευκολύνει αρκετά.





Οι παίκτες έχουν απεριόριστες επιλογές για να λάβουν μέρος σε αγγλογαλλικές και αγγλοαμερικανικές campaigns, ενώ τα επιμέρους σενάρια αριθμούν τα 100 και περιλαμβάνουν πολλές ξακουστές ιστορικές μάχες: της Κοπεγχάγης, του Νείλου, του Τραφάλγκαρ κ.λπ. Το παιχνίδι δεν επικεντρώνεται μόνο στο θαλασσινό στοιχείο, καθώς οι ακτές θα σας προσφέρουν πολλά σημεία για ανάπτυξη τακτικής αλλά και άμυνα, ενώ τα εγκαταλελειμμένα κάστρα με τα κανόνια τους θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα. Το ποσοστό της λεπτομέρειας και της έρευνας που έχει πραγματοποιηθεί για χάρη του AOSII είναι ευρύτατο και περικλείει περισσότερα από 2.000 ιστορικά πολεμικά πλοία, όλα πιστά αναπαραστώμενα, σε τρισδιάστατα μοντέλα.

Λόγω της μεγάλης προσοχής που έχει δοθεί στις λεπτομέρειες, το πέρασμα του χρόνου θα είναι σημαντικός παράγοντας για το gameplay. Οι διεργασίες στην Age of Tall Ships παίρνουν αρκετό χρόνο. Για παράδειγμα, αν θέλετε να ξαναγεμίσετε τα όπλα σας, θα πρέπει να περιμένετε γύρω στα 5 λεπτά. Αν όμως ενεργοποιήσετε την εντολή "Time scale", όλες οι διαδικασίες θα επιταχυνθούν, επιτρέποντάς σας να κάνετε πιο γρήγορες τις μάχες και να γλιτώσετε τα μεγάλα χρονικά κενά ανάμεσα στις επιμέρους δραστηριότητες. Και, φυσικά, θα κερδίζετε χρόνο για να σκεφθείτε τις επόμενες κινήσεις σας. Επιπλέον η Talonsoft πιστεύει πως το παιχνίδι "στοχεύει" πρωτίστως στους φίλους των strategies και ότι με τις σωστές κινήσεις θα το "βάλει" για τα καλά στη συνείδηση των gamers.

Περιέχει καλαίσθητα και εύχρηστα "point and click" κοντρόλ, μία μεγάλη λίστα από μενού και στατιστικά και ελεύθερες επιλογές εντολών για τους παίκτες. Οι χάρτες, η κατάσταση των πλοίων και οι συναντήσεις με τα εχθρικά πλοία είναι μερικά από τα στοιχεία που θα πρέπει να αφομοιώσει ο παίκτης. Γενικά τα το Age of Sail II μας μεταφέρει πολλούς αιώνες πίσω και μας δίνει τη δυνατότητα να ζήσουμε την τότε ζωή στη θάλασσα και τα προβλήματα των ναυτικών.

του Derek dela Fuente

GAME PREVIEWS

DELTA FORCE LAND WARRIOR

Από τη Novalogic

Η δύναμη "Δέλτα" ξαναχτυπά

Η Novalogic ασχολείται για περισσότερα από 10 χρόνια με την παραγωγή action-simulation παιχνιδιών και πάντοτε επικεντρώνεται στην τεχνολογία που χρησιμοποιεί θεωρώντας τη σημαντικό και αναπόσπαστο αβαντάζ. Τώρα, λοιπόν, με μία νέα engine αλλά το ίδιο πολύχρωμο look, που συνδυάζει το ρεαλισμό με μία αίσθηση καλλιτεχνικού αγγίγματος, το παιχνίδι αυτό αναμένεται να μπει στη "βάση" πολλών gamers. Το demo του θα κυκλοφορήσει σχετικά γρήγορα, ενώ οι τελευταίες πινελιές προστίθενται την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές.

Η νέα 3D engine που χρησιμοποιεί η Novalogic και έρχεται να αντικαταστήσει τη Voxel Space Engine είναι εκπληκτική και επιτρέπει και σε χρήστες "Low-End" μηχανημάτων να παίξουν το παιχνίδι - χωρίς να μπορούν να χαρούν όμως όλα τα "καλούδια" του παιχνιδιού. Επίσης, επιτρέπει περισσότερη προσοχή στα τερέν και στη λεπτομέρεια των χαρακτήρων. Για παράδειγμα, όταν πυροβολείτε ένα αντικείμενο, το αποτέλεσμα δεν θα είναι απλώς το τίναγμά του, αλλά θα απεικονίζονται πιο αληθοφανή τα αποτελέσματα της πράξης σας και οι ζημιές που θα προκαλείτε. Ετσι, θα καταλάβετε εύκολα σε ποιο σημείο χτυπήσατε κάποιον εχθρό σας ή σε ποιο σημείο κάποιου οχήματος προκαλέσατε ζημιά, γεγονός που βελτιώνει το ρεαλισμό του παιχνιδιού.

Με την πρώτη ματιά θα νομίζετε πως παίζετε κάποιο παιχνίδι που δεν διαφέρει σημαντικά από άλλα του είδους. Ομως, με μια πιο προσεκτική ματιά θα διαπιστώσετε πως πρόκειται για κάτι το ξεχωριστό, που βρίσκεται στην κορυφή των 3rd person shooter. Η δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε διαφορετικούς χαρακτήρες σε συνδυασμό με την εβδομαδιαία online κυκλοφορία νέων, αυξάνει κατακόρυφα τη διάρκεια ζωής του παιχνιδιού. Κυριολεκτικά το Delta Force: Land Warrior έχει βελτιωθεί από την κορυφή έως τα νύχια. Τα πολύ καλά animations και οι "ζωντανοί" ήχοι το ανεβάζουν σε άλλο επίπεδο. Χαρακτήρες φωνάζουν και ειδοποιούν μόλις ανακαλύψουν κάποιον "παρείσακτο" ή μόλις γίνουν αντιληπτοί από εχθρούς. Τα προαναφερόμενα σε συνδυασμό με πολλές ακόμη έξυπνες "κινήσεις" προσφέρουν μία εμπειρία πρωτόγνωρη. Οι παίκτες θα έχουν στη διάθεσή τους μια μεγάλη ποικιλία από όπλα, στα οποία περιλαμβάνονται μεταξύ άλλων ένα 5.56 riffle και ένας 20mm grenade launcher, ένα όπλο laser και ένα ειδικό video scope με θερμική όραση για νυχτερινές αποστολές.

Κατά τη διάρκεια της πλοκής, θα πρέπει να χειριστείτε μία ομάδα 5 βετεράνων στρατιωτών της Delta Force, ο καθένας με τα δικά του χαρακτηριστικά και ξεχωριστές ικανότητες. Εσείς μπορείτε να αλλάζετε τον επικεφαλή της ομάδας, ανάλογα με τις απαιτήσεις κάθε αποστολής. Οι αποστολές ποικίλλουν, από διάσωση ομήρων μέχρι και απευθείας επιθέσεις σε τρομοκρατικές ομάδες.





Ακόμη το παιχνίδι περιλαμβάνει μαθήματα από πραγματικές στρατιωτικές μονάδες. Πρόσφατα μάλιστα η Novalogic συμφώνησε να τροποποιήσει το Delta Force 2 και να το κάνει κατάλληλο προς χρήση από τον αμερικανικό στρατό. Παίζοντας, λοιπόν, κάποιος το Land Warrior, θα πάρει μια πρώτη γεύση για τις μελλοντικές infantry μάχες.

του Derek dela Fuente

OPSYS

Από τη [hyper]media

Το πρώτο κυπριακό adventure!

Τι θα σκεφτόσαστε αν σας έλεγα ότι έχει κυκλοφορήσει ένα "ελληνικό" adventure, το οποίο εκτός των άλλων δίνει στον πρώτο που θα το τελειώσει και ένα έπαθλο 10.000 δολαρίων; Αν στα παραπάνω αλλάξετε το "ελληνικό" με "κυπριακό", τότε έχετε μία πολύ σημαντική είδηση.

Ολοι όσοι διαβάζετε τις στήλες μου γνωρίζετε ότι υποστηρίζω εδώ και χρόνια τη δημιουργία και κυκλοφορία εμπορικών adventures στη χώρα μας. Δυστυχώς, καμία σημαντική προσπάθεια δεν ευδοκίμησε, και αυτό για διάφορους λόγους: είτε γιατί κανένας επενδυτής δεν δεχόταν να επενδύσει λεφτά σε ένα τέτοιο project είτε επειδή όσοι κατά διαστήματα είχαν εκδηλώσει συμμετοχή σε μία τέτοια προσπάθεια (είχαν ξεκινήσει 3-4 τέτοιες) ύστερα από λίγο τα παρατούσαν με διάφορες προφάσεις.

Να, λοιπόν, που βρέθηκε μία κυπριακή εταιρεία, η [hyper]media, να κάνει πραγματικότητα ένα όνειρο που φάνταζε σχεδόν ακατόρθωτο για τα ελληνικά δεδομένα. Πρόκειται για μία "high-end new media" κυπριακή εταιρεία, η οποία μάλιστα έχει βραβευτεί με το "World Class Award for Interactive Media" στην PROMAX Awards 2000 και αποτελείται από ένα σύνολο καλλιτεχνών/δημιουργών που αναλαμβάνουν τη δημιουργία διάφορων προϊόντων για συγκεκριμένες κατηγορίες χρηστών-πελατών.

PC Spy

Στην περίπτωσή μας, το Opsys στοχεύει στην αγορά των adventure gamers! Ναι, διαβάζετε σωστά, το Opsys είναι ένα καθαρόαιμο adventure game από μία κυπριακή εταιρεία που χρησιμοποιεί τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής στη δημιουργία γραφικών και ήχου.

Η υπόθεσή του είναι σχετικά απλή: Από το κυπριακό Μουσείο Νομισμάτων κλάπηκε μία υπερπολύτιμη συλλογή 100 αρχαίων νομισμάτων. Ο πρώτος που θα καταφέρει να βρει και να επιστρέψει στο μουσείο όλα τα κλεμμένα νομίσματα θα ανταμειφθεί με ένα χρηματικό βραβείο $10.000 (περίπου 4.000.000 δρχ.)! Πρόκειται δηλαδή για ένα adventure που συνδυάζει το μυστήριο και την εξερεύνηση με τα ταξίδια στο χρόνο.

Η προαναφερθείσα αμοιβή είναι πέρα για πέρα αληθινή, δεν αποτελεί απλώς ένα σεναριακό εύρημα, και οι δημιουργοί του παιχνιδιού πιστεύουν ότι θα αποτελέσει ισχυρό κίνητρο για να σημειώσει το παιχνίδι τους σημαντικές πωλήσεις. Στο site τους στο Internet θα δημοσιεύουν συνέχεια νέα και hints σχετικά με το παιχνίδι και την πορεία των ενδιαφερόμενων παικτών απ' όλο τον κόσμο.

Προτού προχωρήσουμε σε μία πρώτη παρουσίαση του παιχνιδιού, νομίζω ότι αξίζει να αναφέρουμε τους συντελεστές του εντυπωσιακού αυτού παιχνιδιού. Αυτοί είναι οι: Δάφνη Δημητριάδη, Αλέξανδρος Δημητριάδης, Srdjan Markovich, Λουίζα Παπανδρέου, Andy Fuchs, Ulla Gusenbauer, Ιφιγένεια Τσαντήλη και Αντρέας Ιακωβίδης. Λίγοι και καλοί που λένε. Το παιχνίδι έχει γίνει σε συνεργασία με την Bank of Cyprus Cultural Foundation. Κατά τα λεγόμενα των δημιουργών του παιχνιδιού, η συνεργασία αυτή έγκειται κυρίως στο ότι τους έδωσε την άδεια να χρησιμοποιήσουν τα αρχεία και τις πηγές της σχετικά με την υπόθεση που πραγματεύεται το παιχνίδι.



Το Opsys χρησιμοποιεί μία 3D virtual reality system engine που συνδυάζει εντυπωσιακά 3D photorealistic backgrounds και full-motion video. Τα γραφικά του παιχνιδιού, όσα είδα τουλάχιστον, είναι πολύ εντυπωσιακά και ειδικά η εισαγωγή του με κέρδισε αμέσως. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την τεχνολογία του QuickTime VR και επιτρέπει περιστροφική κίνηση 360 μοιρών. Ο χειρισμός του είναι εξαιρετικά απλός και σε αρκετά σημεία θυμίζει αυτόν του Myst. Η μουσική και οι ομιλίες του παιχνιδιού είναι επίσης πάρα πολύ καλές. Ειδικά η μουσική του είναι για τα δικά μου δεδομένα πρώτης ποιότητας.

Μέσω μίας χρονομηχανής θα πρέπει να ταξιδέψεις σε 10 διαφορετικές χρονικές περιόδους και να λύσεις σημαντικά μυστήρια και γρίφους, ώστε να μπορέσεις να μαζέψεις τα κλεμμένα χρυσά νομίσματα. Οι περίοδοι αυτές είναι: 500-400 π.Χ., 400-300 π.Χ., 500-300 π.Χ., 334-30 π.Χ., 30 π.Χ. - 330 μ.Χ., 300-1192 μ.Χ., 1192-1571 μ.Χ., 1571-1878 μ.Χ., 1878-1960 μ.Χ. και, φυσικά, η παρούσα χρονική περίοδος. Θα χρειαστεί να εξερευνήσεις διάφορες τοποθεσίες, όπως έναν αρχαίο ναό (όπου δεν πολυκατάλαβα ποιος ακριβώς σου μιλάει), μία Βυζαντινή εκκλησία, μία ρωμαϊκή έπαυλη, τη βιβλιοθήκη ενός σχολείου κατά την εποχή των αγώνων για την απελευθέρωση του νησιού από τη βρετανική κυριαρχία κ.λπ., ενώ φυσικά θα κινηθείς και μέσα στο μουσείο, όπου θα πρέπει να εξερευνήσεις τους διάφορους χώρους του.



Σε ένα adventure game τα στοιχεία που μετράνε πάνω απ' όλα είναι το σενάριο και μετά η σωστή διάρθρωση της δράσης του σε συνδυασμό με τους γρίφους που πρέπει να αναδεικνύουν τη δράση αυτή. Από το demo που είδα δεν μπορώ να εκφέρω γνώμη για τη δράση αυτή καθ' εαυτή του παιχνιδιού, μια και δεν σου δίνεται η δυνατότητα να λύσεις πολλούς από τους γρίφους του, απλώς παίρνεις μία πρώτη γεύση από το περιβάλλον του παιχνιδιού, τα γραφικά του και την εν γένει λειτουργικότητα του χειρισμού του. Πάντως, οι δημιουργοί του υπόσχονται ότι η δράση του Opsys δεν θα είναι "μονόδρομος" και ότι θα μπορείς να παίξεις τις προαναφερθείσες εποχές με οποιαδήποτε σειρά θελήσεις.

Μέσα στο παιχνίδι δίνεται ένα πλήθος ιστορικών στοιχείων της κυπριακής ιστορίας. Πρόκειται για πολύ εντυπωσιακή δουλειά που συναρπάζει και προσδίδει ένα ιδιαίτερο μορφωτικό περιεχόμενο στην όλη προσπάθεια.

Το site του παιχνιδιού είναι αρκετά κατατοπιστικό και δείχνει ότι οι δημιουργοί του ξέρουν να χρησιμοποιούν πολύ καλά το Macromedia Flash. Με ανησυχεί όμως το γεγονός ότι η μη-flash έκδοση του site δεν λειτουργεί!

Για το διαγωνισμό αυτόν καθ' εαυτό έχω μία μικρή ένσταση. Η εμπειρία μου από αντίστοιχες προσπάθειες στο παρελθόν είναι αρνητικές. Μόνο δύο παιχνίδια, και αυτά επί εποχής Spectrum, έδιναν σημαντικά βραβεία, ΧΩΡΙΣ αυτή η κίνηση να έχει μεταφερθεί και στο επίπεδο της δυσκολίας του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά το ένα, που το είχα χάσει κυριολεκτικά μέσα από τα χέρια μου, αφορούσε στο περιβόητο adventure Sherlock Holmes της Melbourn House, το οποίο κέρδισαν, τελικά, δύο αδέλφια από την Αυστραλία που κατάφεραν να το λύσουν μέσα σε 4 σαββατοκύριακα. Τα θηρία, το έπαιξαν συνολικά μόνο 8 μέρες και κατάφεραν να το λύσουν, ενώ εγώ χρειάστηκα περίπου ενάμιση μήνα συνεχούς παιξίματος... Θέλω επίσης να πιστεύω ότι δεν θα είναι όπως το γνωστό adventure



Treasure Quest που έδινε ένα τεράστιο ποσό στον πρώτο που θα το έλυνε, ο οποίος φυσικά δεν έχει βρεθεί ακόμη, γιατί πολύ απλά το παιχνίδι δεν λύνεται υπό φυσιολογικές συνθήκες.

Ο τίτλος, τον οποίο σημειωτέον θα μπορείς να παίξεις τόσο σε ένα αγγλικό όσο και σε ένα πλήρως ελληνικό menu, αναμένεται να κυκλοφορήσει στις 20 Νοεμβρίου και θα κοστίζει γύρω στα US $48. Ακριβούτσικος, αλλά με τέτοιο χρηματικό έπαθλο τι να πει κανείς.

Περιμένω να δω το πρωτότυπο μόλις κυκλοφορήσει, και να είστε σίγουροι ότι θα του κάνουμε μία ειδική παρουσίαση στο περιοδικό μας. Τέτοιες προσπάθειες πρέπει να αμείβονται. Εύχομαι στους δημιουργούς του το καλύτερο δυνατόν.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

PROJECT EDEN

Από την Core Design

Διατηρήστε την τάξη και το νόμο

Μπορεί αυτό το διάστημα η Core Design να ασχολείται κυρίως με το νέο Tomb Raider, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως δεν ετοιμάζει και άλλους τίτλους. Το Project Eden, λοιπόν, μοιάζει πιο σκοτεινό και πιο βίαιο από οποιαδήποτε άλλη παραγωγή της εταιρείας. Επηρεασμένο από τον "Δικαστή Ντρεντ" και τη "Mega City" το παιχνίδι ξεφεύγει από τα καθιερωμένα πρότυπα που έχει θέσει η Core στις παραγωγές της. Επιπλέον διαφέρει πολύ σε σχέση με τα Tomb Raider ως προς τον τρόπο που ελέγχετε τους χαρακτήρες. Δεν υπάρχει πλέον αυτόματη στόχευση και οι χαρακτήρες δεν καταναλώνουν πολύ χρόνο σκαρφαλώνοντας και πηδώντας, ενώ η όλη αίσθηση που προσδίδει είναι παντελώς διαφορετική. Μάλιστα τολμώ να πω ότι δεν θα πρέπει να συγκριθεί με καμία άλλη παραγωγή της εταιρείας.

Το Project Eden συνδυάζει δράση και περιπέτεια, ενώ περιέχει και μία ελαφρά μορφή διαχείρισης πηγών. Εκτυλίσσεται σε μία μεγάλη πόλη, η οποία συνεχίζει να αναπτύσσεται με γοργούς ρυθμούς- το μέλλον της ωστόσο δεν μοιάζει και τόσο ελπιδοφόρο. Τα κτίρια είναι θεόρατα (έχουν πάνω από 1.000 ορόφους) και οί πλούσιοι φαίνεται πως έχουν όλα όσα θέλουν. Ολοι θέλουν να ζήσουν όσο πιο... ψηλά γίνεται στα διαμερίσματα αυτά, ενώ στα χαμηλότερα η κατάσταση χειροτερεύει. Οι άνθρωποι που ζουν στα κάτω διαμερίσματα θεωρούνται κοινωνικά απόβλητα και κανείς δεν δίνει σημασία στις πράξεις τους, ακόμα και αν αυτές αφορούν στον τρόπο με τον οποίο θέλουν να προσεγγίσουν τα... επάνω πατώματα. Κανείς δεν επισκέπτεται τα κάτω επίπεδα, εκτός από μερικούς μηχανικούς οι οποίοι φροντίζουν να ενισχύουν τις βάσεις των κτιρίων ούτως ώστε να μπορέσουν να χτίσουν και άλλους ορόφους. Ομως κάποια στιγμή τα πράγματα στην κορυφή άρχισαν να μην πηγαίνουν και τόσο καλά, καθώς η ζωή έδειχνε να σταματά σιγά σιγά και άνθρωποι εξαφανίζονταν σε καθημερινή βάση! Καθώς οι αστυνομικές δυνάμεις έχουν φτάσει τα όριά τους, αναλαμβάνετε δράση εσείς και η τετραμελής ομάδα σας UPA (Urban Protection Agency). Η UPA είναι η elite μονάδα ασφαλείας, που μπορεί να διασφαλίσει την ομαλή λειτουργία της πόλης. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα αλλάξουν πολλά γεγονότα και καταστάσεις, αλλά η βασική δομή του παραμένει η ίδια: στρατηγική σε πλήρη αρμονία με δράση.





Τα 4 μέλη της ομάδας σας είναι, καταρχήν, ο Carter, ο οποίος είναι και ο αρχηγός. Είναι ο μόνος που έχει πρόσβαση σε συστήματα υψηλής ασφαλείας και εκείνος που επικοινωνεί με το κέντρο. Ο Minoko είναι expert στους υπολογιστές και μπορεί να βρει πολύτιμες πληροφορίες, καθώς και να "χακάρει" συστήματα ασφαλείας. Ο Andre είναι ο μηχανικός της παρέας και μπορεί να επισκευάσει οποιαδήποτε χαλασμένη συσκευή, ενώ μπορεί να βρει τα αδύνατα σημεία σε τοίχους και μηχανές και να τα καταστρέψει. Τέλος, ο Amber είναι το ρομπότ της παρέας και είναι εξοπλισμένος με ένα φλογοβόλο, ενώ μπορεί να "επιβιώσει" και στις πιο ακραίες συνθήκες (όπως υψηλές θερμοκρασίες, έλλειψη οξυγόνου κ.λπ.). Πέρα από αυτούς τους χαρακτήρες και τις ιδιότητές τους, η ομάδα μπορεί να αποκτήσει τον έλεγχο και άλλων συσκευών και να τις χρησιμοποιήσει προς όφελός της.

Στην αρχή, λοιπόν, η ομάδα καλείται να χειριστεί μία υπόθεση εξαφάνισης κάποιων μηχανικών στο εργοστάσιο παραγωγής κρέατος. Σύντομα οι έρευνές τους οδηγούν στα κάτω στρώματα της πόλης. Θα πρέπει, λοιπόν, να ανακτήσετε το σύστημα λειτουργίας του εργοστασίου και να βρείτε τι απέγιναν οι εξαφανισμένοι μηχανικοί. Αν και η αποστολή φαίνεται απλή, δεν είναι, καθώς με την τροπή που παίρνουν τα πράγματα θα αποκτήσετε ξαφνικά πάρα πολλά προβλήματα.

Τα πλάσματα που θα συναντήστε είναι είτε άνθρωποι είτε ζώα, τα οποία μετατρέπονται σε τέρατα. Υπάρχουν 11 επίπεδα, καθένα από τα οποία περιλαμβάνει αρκετές επιμέρους αποστολές. Οι επιμέρους στόχοι σας θα αλλάζουν ανάλογα με τις ανακαλύψεις που θα κάνετε και τα στοιχεία που θα βρίσκετε. Υπάρχει, βέβαια, μία κεντρική ιστορία, όμως δεν ακολουθείται συγκεκριμένη ροή. Διαθέτει δύο οπτικές γωνίες (1ου και 3ου προσώπου), ενώ έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στη λεπτομέρεια. Φαίνεται πως ο κόποι δύο χρόνων σχεδιασμού και επίπονου προαγραμματισμού (από μέρους της Core Design) θα ανταμειφθούν με την κυκλοφορία του Project Eden.

του Derek dela Fuente

Adventure & RPGs UPDATE

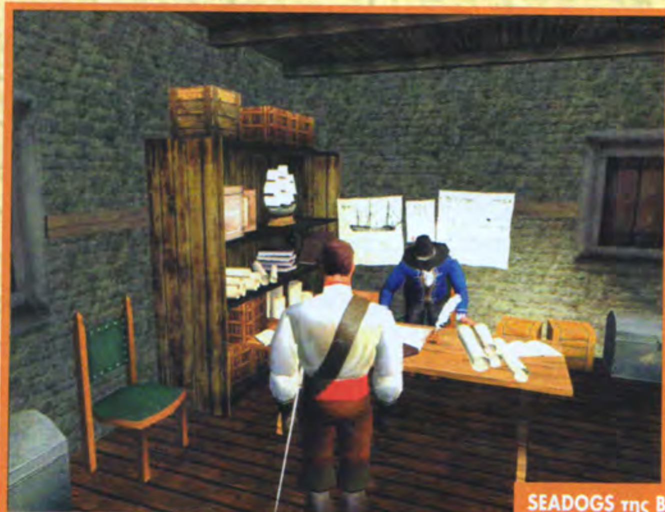
Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το σημαντικότερο νέο του 15ημέρου σε δύο δόσεις. Πρώτα απ' όλα στις 27 του Οκτώβρη κυκλοφόρησε η είδηση ότι, επιτέλους, το ESCAPE FROM MONKEY ISLAND έχει πάει για την περιβόητη "χρυσή μήτρα", βάσει της οποίας θα γίνει η συνολική αναπαραγωγή του παιχνιδιού. Μερικές μέρες αργότερα, δηλαδή στις 3 του Νοέμβρη, ανακοινώθηκε ότι όλα ήταν έτοιμα και το παιχνίδι θα εμφανιζόταν τις βιτρίνες των καταστημάτων περίπου στις 6 του Νοέμβρη. Αυτό σε απλά ελληνικά σημαίνει ότι, όταν εσείς θα διαβάζετε το παρόν άρθρο, το παιχνίδι θα έχει κυκλοφορήσει και στη χώρα μας, οπότε στο επόμενο τεύχος ετοιμαστείτε για ένα αναλυτικό αφιέρωμα σε μία από τις πιο διάσημες σειρές των adventure games και για ένα special review του παιχνιδιού.

Η δεύτερη πιο σημαντική, κατά τη γνώμη μου, είδηση του 15ημέρου δεν έχει σχέση με τα adventures ή τα CRPGs, αλλά με το πιο αγαπημένο μου χόμπι, το σκάκι. Ο Garry Kasparov (με ELO 2.849) έχασε τον τίτλο του παγκόσμιου πρωταθλητή από τον Vladimir Kramnik (με ELO 2770) με 8 1/2 - 6 1/2, σε ένα ματς όπου σημειώθηκαν 13 ισοπαλίες και μόνο 2 νίκες! Ο Κασπάροφ απέδωσε την ήττα του στο γεγονός ότι ο Kramnik τον κέρδισε επειδή ήταν εξαιρετικά προετοιμασμένος όσον αφορά στα ανοίγματα των παρτίδων που παίχτηκαν στο ματς. Μελετώντας, καταρχήν, τις παρτίδες που παίχτηκαν, μπορεί εν μέρει να έχει δίκιο, τίποτα όμως δεν αναιρεί το γεγονός ότι έπαιζε ως σκακιστής 2ης κατηγορίας. Βλέποντας τις παρτίδες του νόμιζες ότι έπαιζε κάποιος άλλος και όχι ο "πολύς" Κασπάροφ. Το "τραγικό" της ιστορίας είναι ότι ο ίδιος πολύ παλαιότερα είχε προβλέψει ότι, αν έχανε κάποια στιγμή τον τίτλο του, θα τον έχανε μάλλον από τον Kramnik, που τον είχε τότε ως βοηθό του (!), και ότι θα ήθελε το 2000 να τον έβρισκε παγκόσμιο πρωταθλητή. Ε, βγήκε αληθινός και στις δύο προβλέψεις του. Ο νέος παγκόσμιος πρωταθλητής, ο Kramnik, είναι ένας σκακιστής με εξαιρετικές αμυντικές ικανότητες και κυρίως στρατηγικό σχεδιασμό παιχνιδιού. Το μέλλον θα δείξει αν πρόκειται για μία προσωρινή υποχώρηση του μεγαλύτερου ίσως σκακιστή των τελευταίων ετών, οπότε θα ξανακερδίσει τον τίτλο του στο επόμενο ματς, ή ότι έχουμε περάσει οριστικά στη μετα-Κασπάροφ εποχή. Ως μεγάλος, πάντως, θαυμαστής του Κασπάροφ και του εκρηκτικού και επιθετικού στυλ παιχνιδιού του, όπως παλαιότερα οι μεγάλοι Αλιέχιν, Ταλ και Φίσερ, έπαθα σοκ με το αποτέλεσμα του ματς αυτού και - προς το παρόν- περνάω περίοδο θλίψης. Για δεύτερη φορά στη σύγχρονη σκακιστική ιστορία ένα παίκτης του οποίου το στυλ παιχνιδιού χαρακτηρίζεται κυρίως από τις τρομερές αμυντικές ικανότητές του κερδίζει σε ματς για παγκόσμιο πρωτάθλημα έναν καθαρά επιθετικό παίκτη. Ο πρώτος, φυσικά, ήταν ο μεγάλος Πετροσιάν.

Κλείνοντας, και ως αστείο, αναφέρω ότι ο "διαχειριστής" του site, που φέρει το όνομα του μεγάλου Κασπάροφ, τη μέρα της επίσημης λήξης του ματς δημοσίευσε στην πρώτη σελίδα ένα δικό του σχόλιο, στο οποίο λίγο πολύ ανέφερε τα εξής: "...Κοιτώντας το παιχνίδι του Garry, έβλεπες καθαρά ότι δεν ήταν αυτός που ξέραμε όλοι μας. Λες και είχε κατέβει ένας εξωγήινος και του είχε ρουφήξει το μυαλό..."! Είναι νομίζω περιττό να τονίσω ότι από την επομένη ημέρα αυτό το σχόλιο εξαφανίστηκε από προσώπου Γης...

Η "κάλπικη" είδηση του μηνός: Το Red Alert 2 έφτασε ήδη τα 1.000.000 αντίτυπα! Οταν την διάβασα τρελάθηκα, και ομολογώ ότι μου ήρθε στο μυαλό η αντίστοιχη είδηση για τις προπωλήσεις του Diablo 2, τις οποίες αρχικά ανέβαζαν στο απίστευτο νούμερο του 1.000.000, για να καταλήξουν, τελικά, ότι ήταν περί τις 300.000 (και πάλι τεράστιος αριθμός τον οποίο δεν πιστεύω). 1.000.000 πωλήσεις; Καταρχήν, σκέφτηκα: "Κοίτα να δεις επιτυχία που σημειώνει το Red Alert 2! Θα τα σαρώσει όλα". Ψάχνοντας όμως περισσότερο διαπίστωσα ότι στην πραγματικότητα η εταιρεία δημιούργησε 1.000.000 αντίτυπα του παιχνιδιού, τα οποία προώθησε προς τους αντιπροσώπους της και τα καταστήματα





SEADOGS της Bethesda Softworks





ESCAPE FROM MONKEY ISLAND της LucasArts

σε παγκόσμιο επίπεδο. Μπορεί η εταιρεία να διοχέτευσε 1.000.000 αντίτυπα, γεγονός εξαιρετικά σημαντικό, ωστόσο αυτό δεν σημαίνει ότι όλα αυτά θα πωληθούν κιόλας (και πολύ περισσότερο ότι ήδη έχουν πουληθεί, όπως αφήνει να εννοηθεί η είδηση). Υπάρχει ανάλογο προηγούμενο με το Starcraft της Blizzard. Για την ιστορία, όμως, αναφέρω ότι ολόκληρη η σειρά των Command & Conquer έχει πουλήσει από το 1995 μέχρι σήμερα περί τα 13,5 εκατομμύρια αντίτυπα!

Από τις κυκλοφορίες της Interplay σημειώστε ότι ή έκδοση σε DVD του BALDUR'S GATE 2, αλλά και το HEART OF WINTER, το add-on του Icewind Dale, θα κυκλοφορήσουν τον Φεβρουάριο του 2000.

Κυκλοφόρησε ήδη το BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN, ενώ προς τα τέλη αυτού του μήνα, αρχές του επόμενου αναμένεται να κυκλοφορήσει και το τρίτο μέρος της σειράς, το BLAIR WITCH 3 - ELLY KEDWARD TALE. Τα καταρχήν σχόλια για το Blair Witch 2 είναι ότι μάλλον δεν βρίσκεται στα ύψη του πρώτου της σειράς. Οταν έρθει στο περιοδικό για παρουσίαση, θα καταθέσω και εγώ την άποψή μου.

Η εταιρεία Headfirst Productions επιβεβαίωσε ότι ήρθε σε συμφωνία με τη Fishtank-Interactive, που αποτελεί τμήμα της γερμανικής εκδοτικής εταιρείας Ravensburger, για την κυκλοφορία του CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH, του πολυαναμενόμενου horror adventure game. Ο Andrew Brazier της Headfirsts είπε σε μία συνέντευξη (την έχω στα χέρια μου και ίσως τη δημοσιεύσω) ότι το παιχνίδι είναι βασισμένο στους απόκρυφους - υπερφυσικούς και μυστικιστικούς κόσμους που περιγράφει ο πολύς Howard Philips Lovecraft στα γραπτά του, αλλά και στο pen and paper role playing game του Sandy Peterson. Το παιχνίδι θα βασίζεται στην NDL NetImmerse engine που χρησιμοποιεί και το Simon 3D και αναμένεται να κυκλοφορήσει τα Χριστούγεννα του επόμενου έτους.

Η ORIGIN Systems συνεχίζει να υπάρχει και μετά την αποχώρηση του ιδρυτή της Richard Garriott. Φυσικά, προς το παρόν, οι δραστηριότητές της κινούνται γύρω από το περίφημο Ultima Online. Σε μία πραγματικά πρωτοποριακή κίνηση δημιούργησε το Ultima Online Custom Shoppes, το οποίο μπορείτε να επισκεφθείτε στη διεύθυνση http://www.uoshoppes.com. Το UO Custom Shoppes επιτρέπει στους χρήστες να σχεδιάζουν και να πουλούν διάφορα εμπορεύματα βασισμένα στον κόσμο του UO, όπως t-shirts, κούπες, mouse pads, και να τα πουλούν σε άλλους χρήστες βγάζοντας με αυτό τον τρόπο χρήματα! Πρόκειται για μία σχεδόν απίστευτη για τα δεδομένα του χώρου είδηση. Σύμφωνα δε με την CafePress.com, που διαχειρίζεται το εν λόγω site, την πρώτη μέρα 100 χρήστες πραγματοποίησαν συναλλαγές μέσω της εν λόγω υπηρεσίας, ενώ μέχρι στιγμής έχουν συμμετάσχει περί τους 1.000 συνολικά χρήστες. Υπάρχει μάλιστα ένας ειδικός διαγωνισμός, μέσω του οποίου η Origin ψάχνει να βρει τον "ιδανικό" σχεδιαστή για το επίσημο t-shirt της Ultima Online World Fair. Η UO World Fair 2000 διεξάγεται στις 10-11 Νοεμβρίου στο Austin Convention Center.

Η είδηση που ακολουθεί είναι, κατά τη γνώμη μου, μία από τις σημαντικές της χρονιάς που πέρασε. Το realMYST πήγε για την επίσημη "χρυσή μήτρα" στις 19 του Οκτώβρη. Στις 31 του Οκτώβρη ανέβηκε στο Internet το επίσημο site του παιχνιδιού, στη διεύθυνση http://www.realmyst.com, και, τελικά, το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει την τρίτη βδομάδα του Νοεμβρίου! Το realMYST επιτρέπει στον παίκτη πλήρη ελευθερία κίνησης σε έναν επανασχεδιασμένο 3D κόσμο, καθώς και dynamic lighting & weather εφέ. Προκειμένου να δώσουν ένα σημαντικό κίνητρο στους παίκτες που το έχουν ήδη παίξει να το ξαναπαίξουν, οι κατασκευαστές του αποφάσισαν την προσθήκη ενός νέου φινάλε, την ύπαρξη του οποίου κρατούσαν μυστική. Η είδηση αυτή κυκλοφόρησε πριν από λίγες μέρες και έκανε αίσθηση, αφού κανείς δεν ξέρει πώς θα είναι αυτό το νέο φινάλε του παιχνιδιού. Αγωνία, λοιπόν, και ετοιμαστείτε... Ακούς, Πατρίκο; (Σ.τ.Π. Ακούω και ετοιμάζομαι δεόντως...)

Ετσι, ως καλωσόρισμα στο ΘΡΥΛΙΚΟ αυτό παιχνίδι, δημοσιεύω το εισαγωγικό κείμενο από το νέο site του παιχνιδιού:

Κάποιες φορές με κατακλύζουν αισθήσεις ή αναμνήσεις αισθήσεων που μου έρχονται από το παρελθόν. Μυρίζω φθινοπωρινούς ανέμους ή ακούω υποψία μουσικής και, ξαφνικά, όλα με κατακλύζουν, και είμαι πάλι εδώ, στέκομαι στο νησί της νιότης μου.

Αισθάνθηκα το δέρμα της παλάμης μου να με γαργαλάει σαν να το διαπέρασε ένα μικρό ηλεκτρικό ρεύμα. Το χέρι μου έμοιαζε να το τραβάει η εικόνα στη σελίδα, να έλκεται από αυτήν. Για μια στιγμή αυτό ήταν όλο. Μετά, με μία και μόνη αρρωστημένη κλίση, ένιωσα να ρουφιέμαι μέσα στη σελίδα.

Συνειδητοποίησα τη στιγμή που έπεσα στη σχισμή ότι το βιβλίο δεν θα καταστρεφόταν όπως το είχα σχεδιάσει. Συνέχισε να πέφτει σε εκείνη την έναστρη έκταση, στην οποία είχα ρίξει μόνο μία περαστική ματιά. Προσπάθησα να μαντέψω πού θα μπορούσε να είχε προσγειωθεί, πρέπει όμως να παραδεχθώ ότι τέτοια εικασία ήταν μάταιη.

Κι όμως, ερωτήσεις για τα χέρια στα οποία μπορεί να πέσει το βιβλίο μου του Myst με αναστατώνουν, ξέρω ότι οι ανησυχίες μου δεν θα

Adventure & RPGs

UPDATE

μετριαστούν ποτέ, και έτσι κλείνω, συνειδητοποιώντας ότι ίσως το τέλος δεν έχει ακόμη γραφτεί.

Καλώς ήρθατε στο realMyst. Τώρα αμέσως, μία απίστευτη εποχή, που δεν την έχετε ακόμη δει, ξαναγράφεται. Το realMyst είναι μία 3D interactive εκδοχή του Myst, του μεγαλύτερου best-seller στην ιστορία των παιχνιδιών για PC.

Τώρα όμως μπορείτε να ζήσετε το Myst με τον τρόπο που οι αδελφοί Μίλερ το είχαν οραματιστεί αρχικά: να βυθιστείτε σε έναν κόσμο που ζει και αναπνέει γύρω σας, όπου ο καιρός αλλάζει, ο ήλιος ανατέλλει και δύει, τα δέντρα λικνίζονται από τον άνεμο και τα ζώα τρέχουν τρομαγμένα ..."

Δημιουργήθηκε η επίσημη "χρυσή μήτρα" του SIMON THE SORCERER 3D της Headfirst Production, από την οποία θα βγουν όλα τα αντίτυπα του παιχνιδιού. Εξετάζεται ήδη για πιθανά bugs και σύμφωνα με την εταιρεία, κάποιος που ξέρει τη λύση του παιχνιδιού χρειάζεται 14 ώρες για να το ολοκληρώσει! Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει, τελικά, μέσα στον Νοέμβριο.

Αυτή και αν είναι είδηση. Η Revolution Software επιβεβαίωσε για ακόμη μία φορά ότι σκέφτεται τη δημιουργία του BROKEN SWORD 3, με τη μορφή είτε ενός μόνο παιχνιδιού είτε μιας σειράς επεισοδίων. Και, φυσικά, άφησαν να εννοηθεί ότι το παιχνίδι θα βασίζεται πάλι στο αγαπημένο τους θέμα με τους Templar Knights (Ναΐτες Ιππότες).

Η WorldWinner.com ανακοίνωσε ότι προσέλαβε τον περίφημο Steve Meretzky ως creative/content director στο on-line games site της. Στη δικαιοδοσία του θα ανήκουν ο σχεδιασμός πρωτότυπων παιχνιδιών, το art direction για τα γραφικά όλων των παιχνιδιών και το customer service instruction (game rules, FAQs κ.λπ.). Ο Meretzky άρχισε την καριέρα του στην Infocom και έχει σχεδιάσει γι' αυτήν τα παιχνίδια Planetfall (1983), Zork Zero (1988), Leather Goddesses of Phobos (1986), The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (μαζί με τον Douglas Adams το 1984). Εν συνεχεία σχεδίασε τα Spellcasting 101 - 201 και 301 για τη Legend Entertainment και, τέλος, τα Hodj'n'Podj (1995) και The Space Bar (1997) για την Boffo Games.

Στη διεύθυνση http://www.public.asu.edu/jhaling/kq9/ θα βρείτε ένα fun site από μία σειρά φίλων της σειράς που προσπαθούν να φτιάξουν το King's Quest IX! Αναζητούν στελέχη για να καλύψουν κενά σε προγραμματιστές, σχεδιαστές γραφικών, μουσικούς, ειδικούς στο animation, συγγραφείς κ.λπ. Οσοι πιστοί προσέλθετε.

Μία είδηση για την οποία δεν ξέρω αν πρέπει να χαρώ ή να λυπηθώ. Η Access Software ανακοίνωσε ότι θα δημιουργήσει έξι επεισόδια, διάρκειας 5 λεπτών το καθένα, στα οποία θα πρωταγωνιστεί ο Tex Murphy με την τεχνολογία του Shockwave. Το πρώτο από τα επεισόδια αυτά θα ξεκινά από το σημείο όπου σταμάτησε το Tex Murphy: Overseer και τα υπόλοιπα θα αποτελούν μία θεματική σεναριακή συνέχεια. Τα επεισόδια αυτά θα είναι όλα ζωγραφισμένα με το χέρι και δεν θα επιτρέπουν επέμβαση από το χρήστη. Αν, τελικά, η είδηση αυτή επαληθευθεί, τότε φοβάμαι ότι πρέπει να ξεχάσουμε την περίφημη αυτή σειρά για πάντα.

Το STUPID INVADERS, τελικά, θα κυκλοφορήσει στις 20 του Ιανουαρίου 2001. Το αν είναι θετικό ή αρνητικό το γεγονός ότι το παιχνίδι δεν θα κυκλοφορήσει μέσα στην περίοδο των γιορτών το ξέρουν πρώτα απ' όλα οι δημιουργοί του και, φυσικά, θα κριθεί και από την τελική κυκλοφορία του.

Το adventure RUNAWAY, στο οποίο έχω ήδη αναφερθεί σε προηγούμενα τεύχη, τελικά, θα κυκλοφορήσει στην ισπανική έκδοσή του στις 13 του Δεκέμβρη. Οι δημιουργοί του ήδη ετοιμάζουν την αγγλική έκδοσή του. Οσοι ξέρουν ισπανικά μπορούν να βρουν περισσότερες πληροφορίες στο site της Dinamic Multimedia στη διεύθυνση http://www.dinamic.com/

Η Eidos Interactive ανακοίνωσε ότι την περίοδο των Χριστουγέννων θα κυκλοφορήσει το action-adventure game TIMELINE. Περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι θα δημοσιεύσω στο επόμενο τεύχος. Προς το παρόν, μπορείτε να επισκεφθείτε το site του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.timelineworlds.com

Η Bethesda Softworks ανακοίνωσε ότι το SEADOGS, το πρώτο της CRPG μετά το 1998, οπότε κυκλοφόρησε το αμφιλεγόμενο Battlespire, πήρε ήδη το δρόμο προς τα καταστήματα. Να δούμε αν θα προλά-





SIMON THE SORCERER 3D της Headfirst Production





RUNAWAY της Dinamic Multimedia

βουμε να το πάρουμε στα χέρια μας εγκαίρως, ώστε να το παρουσιάσουμε στο επόμενο τεύχος. Πειρατές και CRPG, το στοιχείο μου. Τα δύο προηγούμενα CRPGs της εταιρείας ήταν τα ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΑ Arena and Daggerfall, ενώ ήδη η εταιρεία δουλεύει το τρίτο μέρος της περίφημης αυτής σειράς, το πολυαναμενόμενο Morrowind.

Τελικά, το POOL OF RADIANCE - RUINS OF MYTH DRANNOR της SSI έχει μπλέξει για τα καλά στις διοικητικές αποφάσεις της Mattell σχετικά με την πώληση των τμημάτων της που έχουν σχέση με την παραγωγή computer games. Ετσι, ενώ αρχικά είχε ανακοινωθεί ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορούσε το πρώτο τρίμηνο του 2001, τελικά, θα κυκλοφορήσει κατά πάσα πιθανότητα το δεύτερο τρίμηνο του 2001, εκτός και αν υπάρξει και άλλη μετακίνηση της τελικής ημερομηνίας του. Μακάρι να δούμε το παιχνίδι πριν να είναι πολύ αργά, γιατί με αυτές τις κινήσεις της Mattell πολύ φοβάμαι το χειρότερο.

Ομως και το NEVERWINTER NIGHTS της BioWare, το οποίο επίσης θα στηρίζεται στην 3η έκδοση των κανόνων των D&D, μάλλον θα καθυστερήσει στην τελική κυκλοφορία του και δεν θα προλάβει το φθινόπωρο του 2001, όπως αρχικά ήταν σχεδιασμένο.

Τελικά, η Eidos Software ανακοίνωσε ότι διακόπτει οριστικά τις συνομιλίες σχετικά με την πώλησή της με την Infogrames. Οι ειδικοί λένε ότι πολύ δύσκολα θα μπορέσει να αντεπεξέλθει την παρούσα πολύ δύσκολη οικονομική κατάσταση (την εταιρεία λύγισε κυρίως το Daikatana του περιβόητου Romero, που σημείωσε ολοκληρωτική εμπορική αποτυχία), μια και διάφορα ελπιδοφόρα παιχνίδια της, όπως το νέο Tomb Raider και το Anachronox, θα καθυστερήσουν να κυκλοφορήσουν. Από τη μεριά τους οι άνθρωποι της Infogrames δήλωσαν ότι "εμείς είμαστε εδώ και δεν έχουμε παρά να περιμένουμε για κάτι που είμαστε σίγουροι ότι αργά ή γρήγορα θα συμβεί".

Μία άλλη ιστορική εταιρεία που αντιμετωπίζει σημαντικά οικονομικά προβλήματα είναι η περίφημη 3DO Company. Ο ιδρυτής της εταιρείας Trip Hawkins, που είναι και ο ιδρυτής του "γίγαντα" που ακούει στο όνομα Electronic Arts, επένδυσε πολλά εκατομμύρια δολάρια από την τσέπη του για να μπορέσει να την ανανεώσει, η εταιρεία όμως τους τελευταίους μήνες έχασε περίπου το μισό της χρηματιστηριακής αξίας, και αυτό πολύ δύσκολα θα μπορέσει να το αντέξει. Μην ξεχνάτε ότι στην 3DO ανήκει και η New World Computing με τα περίφημα Might & Magic games.

Το DARK AGE OF CAMELOT, ένα massively multiplayer on-line CRPG που τοποθετεί τη δράση του αμέσως μετά το θάνατο του βασιλιά Αρθούρου, ολοκλήρωσε επιτυχώς το πρώτο στάδιο beta testing και στις 15 του Νοέμβρη θα περάσει στο δεύτερο στάδιο. Στο Camelot οι χρήστες μπορούν να γίνουν μέλη σε ένα από τα τρία Realms, που προσπαθούν να κυριαρχήσουν στον χαοτικό κόσμο του παιχνιδιού: τους Britons (Βρετανούς), Celts (Κέλτες) και τους Norse (Νορβηγούς). Οι Βρετανοί αποτελούν το πρώην βασίλειο της Albion, που παλαιά κυβερνούσε ο βασιλιάς Αρθούρος, οι Κέλτες προέρχονται από την άγρια και μαγική δυτική περιοχή του νησιού Hibernia, ενώ οι Νορβηγοί είναι βάρβαροι από τα παγωμένα μέρη του Midgard. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφθείτε το επίσημο site του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.darkageofcamelot.com

Τελειώνω με μερικά νέα για το ARMALION, το τέταρτο CRPG στην εκπληκτική σειρά των Realms of Arkania της Sirtech Studios, αν και μάλλον το Armalion θα κυκλοφορήσει τελικά από άλλη, γερμανική αυτή τη φορά, εταιρεία. Κανονικά το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να κυκλοφορήσει προς το τέλος του 2001. Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος...



HEART OF WINTER, το add-on του Icewind Dale, των Black Isle Studios/Interplay

ΙΔΕΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

Γράψτε σωστές εκθέσεις γρήγορα και εύκολα

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Το πρόβλημα της έκφρασης μέσω του γραπτού λόγου είναι ένα από τα μεγαλύτερα που αντιμετωπίζουν τα παιδιά στο σχολείο - δεν με πήραν δα και τα χρόνια, είναι ακόμη νωπές οι μνήμες μου. Αλήθεια, πόσες ήταν οι φορές που μη μπορώντας να αποδώσετε σωστά τις σκέψεις σας στο χαρτί δεν δώσετε στον αναγνώστη σας την ευκαιρία να καταλάβει τι εννοείτε; Τώρα, λοιπόν, με τη χρήση του προγράμματος αυτού έχετε την ευχέρεια, εύκολα και απλά, να συντάξετε οποιοδήποτε θέμα, βήμα προς βήμα, από την αρχή ως το τέλος του.

Ξεκινώντας το πρόγραμμα πρέπει πρωτίστως να εκτελέσετε την εγκατάσταση. Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρω ότι το πρόγραμμα υποστηρίζει ανάλυση οθόνης έως και 800x600. Αν έχετε ορίσει μεγαλύτερη από αυτήν, θα πρέπει να βγείτε από το πρόγραμμα, να την αλλάξετε και εν συνεχεία να το τρέξετε ξανά. Αφού πράξετε επιτυχώς τα παραπάνω, θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού. Εκεί υπάρχουν δώδεκα κουμπιά-επιλογές, τα οποία αντιστοιχούν στις λειτουργίες που ακολουθούν (ξεκινώντας από επάνω αριστερά, και καταλήγοντας με τη ίδια σειρά κάτω δεξιά):

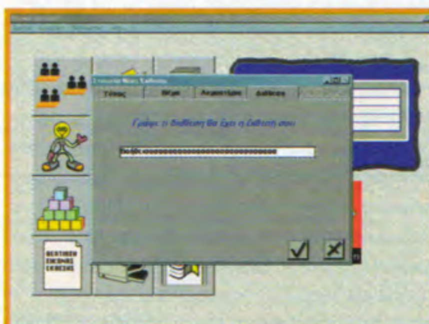
■ **Καταχώριση νέου χρήστη:** Απλώς φτιάχνετε το "προφίλ" σας συμπληρώνοντας τη σχετική φόρμα.

■ **Δημιουργία νέας έκθεσης:** Ξεκινάτε τη δημιουργία του γραπτού σας. Θα πρέπει να επιλέξετε κατά σειρά τον τύπο της έκθεσης (αφηγηματική ή περιγραφική), να δώσετε το θέμα της (τίτλο), να επιλέξετε το κοινό στο οποίο απευθύνεστε (με βάση την ηλικία), να ορίσετε τα συναισθήματα που θέλετε να προκαλεί το γραπτό σας (χαρά, λύπη κ.λπ.) και, τέλος, να τονίσετε τα σημεία (λέξεις) στα οποία θέλετε να δώσετε ιδιαίτερη έμφαση.




Το κεντρικό μενού του τίτλου.

■ **Επιλογή έκθεσης για περαιτέρω επιμέλεια:** Ανοίγετε μία από τις υπάρχουσες εκθέσεις και την τροποποιείτε όπως θέλετε.


Ως θέμα επέλεξα ένα καθημερινό συμβάν!

■ **Καταγραφή ιδεών:** Ο "σκελετός" της έκθεσής σας. Καταγράφετε τις ιδέες γύρω από τις οποίες θέλετε να περιστρέφεται το θέμα σας. Τις ιδέες μπορείτε να τις ταξινομήσετε με όποια σειρά επιθυμείτε.

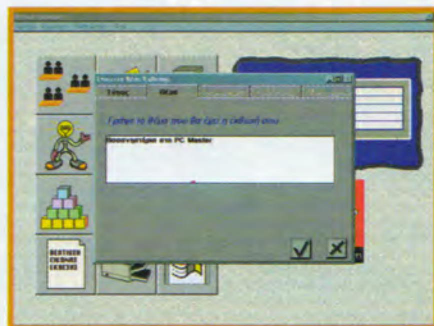
■ **Ταξινόμηση ιδεών:** Ταξινομείτε τις ιδέες σας στα τρία βασικά σκέλη μίας έκθεσης: στον πρόλογο, το κυρίως θέμα και τον επίλογο.

■ **Πρώτη καταγραφή κειμένων έκθεσης:** Αναπτύσσετε περαιτέρω τις ιδέες σας, μία προς μία. Στην ουσία δομείτε τις παραγράφους του κειμένου σας.

■ **Βελτίωση δομής:** Βελτιώνετε τη δομή των κειμένων σας μέσα από πολύτιμες συμβουλές που σας δίνει το πρόγραμμα.

■ **Βελτίωση ενδιαφέροντος:** Προσθέτετε νέα στοιχεία στο κείμενό σας, προκειμένου να προσδώσετε μεγαλύτερο ενδιαφέρον.

■ **Βελτίωση ροής:** Ενοποιείτε όλα τα επιμέρους κείμενα. Καιρός να τα "συρράψετε" αρμονικά και να φτιάξετε τις παραγράφους σας.


Ιδού και η διάθεση που θα φαίνεται στο κείμενο. Μ' ακούει κανείς;

■ **Βελτίωση εικόνας:** Υπογραμμίζετε ή τονίζετε τις λέξεις που πιστεύετε πως θα προσδώσουν μεγαλύτερη έμφαση στα γραφόμενά σας. Αν έχετε κάποια ιδέα από Word, δεν θα συναντήσετε πρόβλημα στην κατανόηση των λειτουργιών των πλήκτρων. Ειδάλλως, αναφέρονται όλα στο βιβλιαράκι που συνοδεύει τον τίτλο.

■ **Εκτύπωση:** Ο τρόπος με τον οποίο μεταφέρετε τον κόπο σας από την οθόνη στο χαρτί - αρκεί, βέβαια, να έχετε εκτυπωτή!

■ **Έξοδος:** Μάλλον δεν χρειάζονται περαιτέρω σχόλια!

Εκτός από τις λειτουργίες που μόλις περιγράφηκαν, πολύτιμος αρωγός σας θα είναι το μικρό -αλλά θαυματουργό- βιβλιαράκι που θα βρείτε στη συσκευασία, στο οποίο περιγράφεται το σύνολο των λειτουργιών και δυνατοτήτων του προγράμματος με τρόπο αναλυτικό και κατανοητό.

Αν αντιμετωπίζετε πρόβλημα στη σύνταξη κειμένων, το πρόγραμμα αυτό θα σας βοηθήσει σημαντικά. Σημειωτέον ότι οι απαιτήσεις συστήματος που προβάλλει το καθιστούν προσιτό σε όλο τον κόσμο. Και πού ξέρετε, μπορεί κάποια μέρα να φτάσετε στο σημείο να γράφετε άρθρα για το αγαπημένο σας περιοδικό!

Τέλος, αν θέλετε, μπορείτε να πάρετε πληροφορίες και για άλλα προγράμματα της Inte*learn μέσα από το section demos, το οποίο είναι καλοσχεδιασμένο και λειτουργικό.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Inte*learn Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής 486 και άνω, 8MB RAM, 6x CD-ROM, SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου με 256 χρώματα και ανάλυση 800x600 pixels
ΔΙΑΘΕΣΗ: Inte*learn Multimedia, Αγν. Στρατιώτη 46, Καλλιθέα, τηλ.: 9591853
ΤΙΜΗ: 11.500 δρχ. + ΦΠΑ

Ο ΤΙΜΟΘΕΟΣ & Η ΟΛΙΚΗ ΕΚΛΕΙΨΗ

Μαθηματικά Γ' Γυμνασίου

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Εντάξει, παιδιά, μη βαράτε! Ξέρω πως τα μαθηματικά δεν είναι το αγαπημένο σας μάθημα. Επίσης ξέρω πως η δυσαρέσκειά σας οφείλεται στην απουσία του στοιχείου της διασκέδασης από τη διδασκαλία τους. Τι θα λέγατε, λοιπόν, αν η εκμάθησή τους συνδυαζόταν με αυτό ακριβώς που τους λείπει; Αν απαντήσετε καταφατικά, θα βρείτε στο πρόγραμμα που παρουσιάζουμε αυτό που σας χρειάζεται.



Η σειρά "Τιμόθεος" της Microstar δεν είναι καινούρια στο είδος της. Κυκλοφορούν αρκετοί ανάλογοι τίτλοι που καλύπτουν ποικίλα εκπαιδευτικά θέματα (στο τεύχος 121 είχε παρουσιαστεί τίτλος που αφορούσε στα μαθηματικά της Α' γυμνασίου). Μπορείτε να βρείτε τίτλους με την ύλη των μαθηματικών για τη ΣΤ' τάξη του δημοτικού και τις τρεις τάξεις του γυμνασίου, καθώς και με την ύλη της ιστορίας για τις Α' και Β' τάξεις του γυμνασίου.

Ως γνωστόν η τελευταία τάξη του γυμνασίου είναι πολύ σημαντική, καθώς (θεωρητικά πάντα, διότι στην πράξη...) προετοιμάζει τους μαθητές να κολυμπήσουν στα... βαθιά (λέγε με λύκειο).



Συνομιλώντας με την ιδιαιτέρα του Δρος Γκάφα.

Ο τίτλος που παρουσιάζουμε, αν και συμφωνεί ως προς τα περιεχόμενά του με τη διδακτέα ύλη όπως αυτή είναι διαμορφωμένη στο πρόγραμμα του Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, πρωτοτυπεί ως προς τον τρόπο "διδασκαλίας". Μέσα από πολλά interactive μαθήματα (500 στον αριθμό) και 1.800 ασκήσεις, ο χρήστης μαθαίνει εύκολα και γρήγορα όσα πρέπει να γνωρίζει.

Αμέσως μετά το πέρας της εγκατάστασης έρχεται μία μικρή... απογοήτευση: η εισαγωγή! Είναι ίδια και απαράλλακτη με αυτή των μαθηματικών της Α' γυμνασίου, ενώ και η υπόθεση ομοιάζει προς την κεντρική ιδέα πάνω στην οποία είναι δομημένα τα σχολικά μαθηματικά:

Ο ήρωάς μας, εκεί που έκανε αμέριμνος βόλτες με το σκουτεράκι του, εντοπίζεται από έναν τρελό επιστήμονα, τον Δρα Γκάφα, ο οποίος τον βάζει στο μάτι για πειραματόζωο. Υστερα από ένα ατύχημα του φίλου μας στην προσπάθειά του να αποφύγει ένα σκυλάκι στο δρόμο, ο Δρ Γκάφας τον αιχμαλωτίζει.

Εξαιτίας της πτώσης του ο Τιμόθεος παθαίνει αμνησία και έτσι μεταφέρεται από τον δόκτορα στο νησί του, που συμπτωματικά ονομάζεται "Το νησί της αμνησίας". Από εκεί και πέρα εσείς καλείστε να απαντάτε σε διάφορες μαθηματικές ερωτήσεις. Αν τα καταφέρετε και προοδεύσετε, θα βοηθήσετε το φίλο μας να ξαναβρεί τη μνήμη του και να δραπετεύσει από τη φυλακή του.



Καταχωρίζοντας το όνομα με το οποίο θα συμμετάσχουμε.



Λέτε να κάνω λάθος; Μπααα, δεν νομίζω!

Το πρόγραμμα είναι εξ ολοκλήρου προσαρμοσμένο στη γλώσσα μας, οπότε πιστεύω πως δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερη δυσκολία. Η πρόοδος των ασκήσεων γίνεται σταδιακά και μόνο αν σημειώσετε ικανοποιητικό ποσοστό επιτυχίας θα προαχθείτε στην επόμενη πίστα. Πάντως για κάθε απορία σας μπορείτε να ανατρέξετε ανά πάσα στιγμή στην επιλογή "Αρχείο", όπου υπάρχει πλήθος πληροφοριών για μαθηματικούς όρους και κανόνες.

Οπως και στην έκδοση για την Α' γυμνασίου, έτσι και εδώ υπάρχουν επεξηγηματικά βίντεο και οι αυτές ενότητες:

- **Αριθμητικοί υπολογισμοί:** Απόλυτοι αριθμοί, κλάσματα, αντίθετοι αριθμοί, δυνάμεις, στατιστική
- **Υπολογισμοί με αγνώστους:** Υπολογισμοί και επίλυση εξισώσεων
- **Γεωμετρικά σχήματα:** Προβολές, περιστροφές, μεταθέσεις, όγκος, εμβαδόν, γωνίες
- **Εκμάθηση της απόδειξης:** Κανόνες και γεωμετρικοί νόμοι, Πυθαγόρειο θεώρημα

Η σειρά "Τιμόθεος", δίνοντας μία διασκεδαστική διάσταση στο συνήθως βαρετό και ανιαρό μάθημα των μαθηματικών, ίσως έλξει το ενδιαφέρον των μαθητών και τους κάνει να δουν το μάθημα με άλλο μάτι. Μοναδικό πρόβλημα οι... αστρονομικές απαιτήσεις συστήματος (πλάκα κάνω, μην το πάρετε στα σοβαρά!).

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Microstar
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 DX 66MHz, 8MB RAM, κάρτα ήχου, SVGA κάρτα γραφικών με ανάλυση 800x600 και δυνατότητα απεικόνισης 256 χρωμάτων
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974
ΤΙΜΗ: 8.200 δρχ.

ENCARTA WORLD ENGLISH DICTIONARY 2001

Ενα πλήρες λεξικό της αγγλικής γλώσσας

του Κώστα Μεϊντάνη

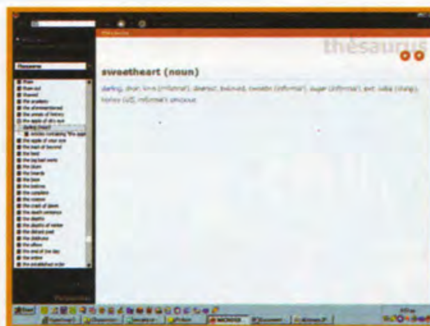
Τα αγγλικά αποτελούν μία από τις δημοφιλέστερες γλώσσες του πλανήτη μας. Σύμφωνα με τις τελευταίες μετρήσεις περίπου 375 εκατομμύρια άνθρωποι σε ολόκληρο τον κόσμο γνωρίζουν αγγλικά. Είναι μία γλώσσα



που χρησιμοποιείται ευρέως στο εμπόριο, τη μουσική, τα σπορ, τη διπλωματία, την τεχνολογία και σε πλήθος άλλους τομείς των δραστηριοτήτων του ανθρώπου. Οσον αφορά δε στη χρήση της σε σχέση με τους υπολογιστές έχει υπολογιστεί ότι το 80% των λημμάτων της αγγλικής γλώσσας έχει αποθηκευτεί σε όλους τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το 85% σε σελίδες του Internet.

Το Encarta World English Dictionary 2001 είναι ένα λεξικό που θα συμπληρώσει τις γνώσεις μας και θα μας προσφέρει καινούρια λήμματα και ορισμούς. Επιπλέον έχουν προστεθεί ορισμοί που χρησιμοποιούνται μονάχα σε χώρες όπου ομιλείται η αγγλική, όπως ο Καναδάς, η Αυστραλία και η Νέα Ζηλανδία.

Το λεξικό αυτό έχει αξιοποιήσει τις επιστημονικές γνώσεις λεξικογράφων, ιστορικών και γλωσσολόγων, οι οποίοι στο σύνολό τους ξεπερνούν τους 320, θεωρείται δε ένα από τα πληρέστερα που κυκλοφορούν στην αγορά. Εχουν επίσης προστεθεί αρκετοί επιστημονικοί ορισμοί, τεχνικοί και οικονομικοί όροι και το σύνολο των λέξεων ξεπερνά το ένα εκατομμύριο!



Χρησιμοποιώντας το "Θησαυρό" του προγράμματος.

Ας δούμε, λοιπόν, μία προς μία τις επιλογές του.

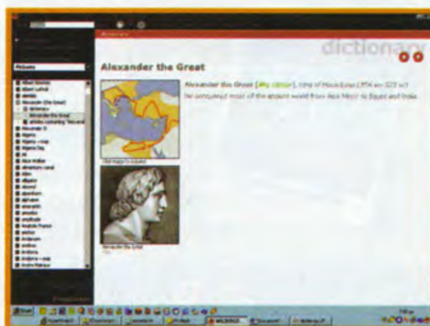
Dictionary: Το γνωστό σε όλους μας λεξικό. Εισάγετε στο σχετικό box μία λέξη στα αγγλικά και έπειτα από σύντομο χρόνο αναζήτησης το λεξικό σάς εμφανίζει την επεξήγησή της, γραμματικά και συντακτικά σχόλια, παρεμφερείς όρους κ.λπ.

Thesaurus: Μία χρήσιμη επιλογή που σας επιτρέπει να ορίσετε μία πρόταση και στη συνέχεια εμφανίζει την επεξήγησή της. Ο Thesaurus της Encarta συγκρίνει λέξεις και παρουσιάζει την ετοιμολογία τους. Ιδιαίτερα εύχρηστος για τα "δύστροπα" phrasal verbs.

Quotations: Μία τεράστια πηγή πληροφοριών για τις ρίζες και την προέλευση κάθε λέξης. Περιλαμβάνει πάνω από 30.000 quotes που αναφέρονται σε ιστορικά, πολιτικά, λογοτεχνικά, επιστημονικά και γενικής κουλτούρας θέματα από όλα τα μέρη του κόσμου.

English-French Dictionary: Ενα λεξικό της αγγλικής με τους αντίστοιχους ορισμούς στα γαλλικά. Εισάγετε μία αγγλική λέξη και στη συνέχεια παρουσιάζεται η επεξήγησή της, καθώς και παρεμφερείς ορισμοί της στα γαλλικά.

French-English Dictionary: Ομοίως με το προηγούμενο. Εισάγετε μία λέξη στα γαλλικά και εμφανίζεται στην οθόνη σας μία λίστα με την επεξήγησή της και λοιπά στοιχεία στα αγγλικά.



Ο μεγαλύτερος στρατηλάτης της ιστορίας μέσα από τα μάτια της Encarta.



Το βασικό μενού της εφαρμογής.

English-German Dictionary: Οπως προηγούμενα, εισάγετε μία λέξη στα αγγλικά και εμφανίζεται ο αντίστοιχος ορισμός στα γερμανικά.

German-English Dictionary: Ούτε σε αυτή την επιλογή υπάρχουν διαφορές. Εισάγετε τον ορισμό που επιθυμείτε στα γερμανικά και παρουσιάζεται ο αντίστοιχος πίνακας πληροφοριών στα αγγλικά.

Multimedia: Το Encarta World English Dictionary περιλαμβάνει δύο κατηγορίες multimedia: εικόνα και ήχο. Στην κατηγορία του ήχου έχουμε να κάνουμε με διάφορους τύπους μουσικής, από κλασική και τζαζ μέχρι μπλουζ, ενώ εμπεριέχονται επιπλέον ηχητικά εφέ, όπως ήχοι από το ζωικό βασίλειο. Στην κατηγορία με τις φωτογραφίες θα βρείτε εκατοντάδες φωτογραφίες ανθρώπων, ζώων και κτιρίων, πίνακες ζωγραφικής, χάρτες, διαγράμματα κ.λπ. Συνολικά, περιλαμβάνονται περισσότερες από 3.000 φωτογραφίες και πάνω από 5 ώρες με ηχητικό υλικό.

Συνοπτικά, το Encarta World English Dictionary είναι ένας πλήρης τίτλος που θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς χρήστες. Παρέχει πλήθος πληροφοριών και θα αποτελέσει ένα εξαιρετικά χρήσιμο εργαλείο για όσους ασχολούνται με μεταφράσεις ή θέλουν να γνωρίσουν την εννοιολογική σημασία κάθε λέξης μέσα από πλήθος παραδειγμάτων και παραπλήσιων ορισμών. Ενας ομολογουμένως αξιόλογος τίτλος που απευθύνεται τόσο σε επαγγελματίες όσο και σε απλούς χρήστες που θέλουν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90MHz ή ανώτερος, 16MB RAM, SVGA, 20MB στο σκληρό δίσκο, mouse, 16bit κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 9499100
ΤΙΜΗ: 12.000 δρχ. + ΦΠΑ

ΧΑΡΟΥΜΕΝΗ ΑΡΙΘΜΟΧΩΡΑ

Ευχάριστες περιπέτειες στον κόσμο των μαθηματικών

του Κώστα Μεϊντάνη

Τα μαθηματικά είναι η σημαντικότερη επιστήμη. Σύμφωνα με την παράδοση, πατέρας των ελληνικών μαθηματικών είναι ο έμπορος Θαλής ο Μιλήσιος. Θεωρείται ότι είχε την πρώτη επαφή του με τα μαθηματικά όταν επισκέφτηκε τη Βαβυλώνα και την Αίγυπτο κατά το πρώτο μισό του 6ου π.Χ. αι. Στο πρόσωπό του αντανακλάται κάτι το εντελώς πραγματικό: οι συνθήκες κάτω από τις οποίες τέθηκαν τα θεμέλια όχι μόνο των σύγχρονων μαθηματικών, αλλά και της σύγχρονης επιστήμης και φιλοσοφίας.



Οι πρώτες εφαρμογές των μαθηματικών είχαν ως κύριο στόχο την ερμηνεία της θέσης του ανθρώπου στον κόσμο και το σύμπαν. Ηταν η απαρχή, ο θεμέλιος λίθος για να μπει τάξη στο χάος.

Η σημασία της γνωριμίας με τα μαθηματικά από νεαρή ηλικία είναι μεγάλη, καθώς βοηθούν τα παιδιά να εξοικειωθούν με το χειρισμό των αριθμών, συμβάλλοντας με αυτόν τον τρόπο στην ευελιξία της σκέψης. Με ερεθίσματα από πραγματικές καταστάσεις της καθημερινής ζωής και με ενίσχυση των μηχανισμών κατανόησης τα παιδιά μαθαίνουν να σκέφτονται, να συσχετίζουν τις γνώσεις, να διατυπώνουν προβλήματα και να δικαιολογούν τις ενέργειές τους. Συμπεραίνουμε, λοιπόν, την ουσιαστική σημασία των μαθηματικών για τη σωστή ανάπτυξη κάθε μικρού παιδιού.



Η αρχική οθόνη όπου θα γράψετε το όνομά σας και θα επιλέξετε το χαρακτήρα.

Η "Χαρούμενη Αριθμοχώρα" είναι ένα πρόγραμμα της Γενναδείου Σχολής που χρησιμοποιεί διάφορες επιλογές (υποπαιχνίδια) με σκοπό να διδάξει σε κάθε παιδί τις βασικές αρχές των μαθηματικών.

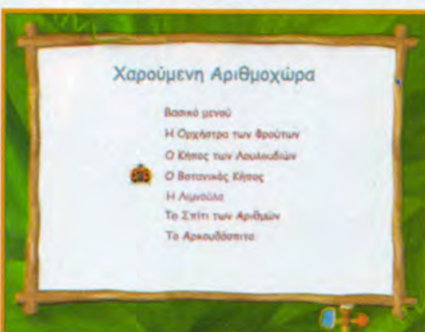
Μετά την εγκατάσταση του προγράμματος, η οποία δεν απαιτεί μεγάλο χώρο στο σκληρό δίσκο, και ύστερα από σύντομο χρονικό διάστημα εμφανίζεται μπροστά μας το κεντρικό menu, όπου το παιδί καλείται να γράψει το όνομά του σε μία ταμπέλα και στη συνέχεια να επιλέξει έναν χαρακτήρα με τον οποίο θα "ταξιδέψει" παρέα στη "Χαρούμενη Αριθμοχώρα".

Το βασικό menu της "Χαρούμενης αριθμοχώρας" περιλαμβάνει τα ακόλουθα υποπαιχνίδια:

Η ορχήστρα των φρούτων: Σκοπός του παιχνιδιού είναι να αναπτύξει την ικανότητα των παιδιών να ξεχωρίζουν τα μεγέθη. Το παιδί επιλέγει το μεγαλύτερο ή το μικρότερου φρούτο ανάλογα με την ερώτηση που του απευθύνει ένα μικρό ζωύφιο που ονομάζεται Πνεύμα των Αριθμών.

Ο κήπος των λουλουδιών: Στον κήπο των λουλουδιών τα παιδιά εξασκούνται στην αναγνώριση των χρωμάτων. Επιλέγουν είτε όμοια είτε διαφορετικού χρώματος λουλούδια. Στη συνέχεια ακούνε έναν χαρακτηριστικό ήχο και το Πνεύμα των Αριθμών τους λέει αν απάντησαν σωστά.

Ο Βοτανικός κήπος: Μέσω αυτού του υποπαιχνιδιού το παιδί αναπτύσσει την ικανότητά του να διακρίνει τα μεγέθη του ύψους και της απόστασης, επιλέγοντας το έντομο που έχει σκαρφαλώσει ψηλότερα.



Επιλέγοντας τον τόπο "προορισμού" σας.



Στη λιμνούλα τα παιδιά αποκτούν καλύτερη αντίληψη για τους αριθμούς.

Η λιμνούλα: Στη λιμνούλα τα παιδιά αποκτούν μεγαλύτερη αντίληψη για τους αριθμούς. Επιλέγουν την πλευρά στην οποία υπάρχουν τα περισσότερα ή τα λιγότερα βατράχια και σαλιγκάρια, ανάλογα με την ερώτηση που έκανε το Πνεύμα των Αριθμών.

Το σπίτι των αριθμών: Σκοπός εδώ είναι να αναπτυχθεί η ικανότητα στο μέτρημα. Το παιδί πρέπει να μετρήσει τους σκαντζόχοιρους και τα καλαμπόκια που εμφανίζονται στην οθόνη και στη συνέχεια να επιλέξει το σωστό αριθμό που εμφανίζεται στην κολοκύθα που υπάρχει στη δεξιά πλευρά.

Το αρκουδόσπιτο: Στο αρκουδόσπιτο το παιδί θα αναπτύξει την παρατηρητικότητα και την κριτική ικανότητα. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν κάποια αρκουδάκια και το παιδί καλείται να επιλέξει αυτό που έχει διαφορετικό χρώμα.

Η "Χαρούμενη Αριθμοχώρα" είναι ένα πρόγραμμα που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Οι χαρούμενοι και ενδιαφέροντες ήρωες, αλλά και οι ομοιόμορφοι χρωματισμοί κάθε επιπέδου δημιουργούν ένα ευχάριστο περιβάλλον για το παιδί. Ο παραδειγματικός τρόπος με τον οποίο παρουσιάζονται βασικές αρχές των μαθηματικών είναι ευχάριστος και ιδιαίτερα προσιτός για τις μικρές και ευαίσθητες ηλικίες.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98/ME/NT, Pentium 133, 32MB RAM, 8x CD ROM, DirectX5
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645
ΤΙΜΗ: 11.500 δρχ.

Το πρώτο on-line RPG στην Ελλάδα!!!





Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.

Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.



www.t4c.gr





Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.



Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.

Εσύ τι περιμένεις για να μπεις στον φανταστικό κόσμο του "The 4th Coming";

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

Γίνε συνδρομητής τώρα!

Επιμέλεια: Γιώργος Ιωσηφίδης
geios@compupress.gr

...ΟΘΟΝΗ
ΠΟΛΥΤΙΜΗ ΟΣΟ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΑΣ

Η οθόνη του υπολογιστή δίκαια θεωρείται το πιο πολύτιμο κομμάτι του, αφού εκτός από την ποιότητα απεικόνισης που μπορεί να προσφέρει, την υψηλή τιμή μεταπώλησης και τη διαχρονικότητα, μία σωστά κατασκευασμένη και ρυθμισμένη οθόνη μπορεί να αποδειχθεί σωτήρια για τα μάτια σας.

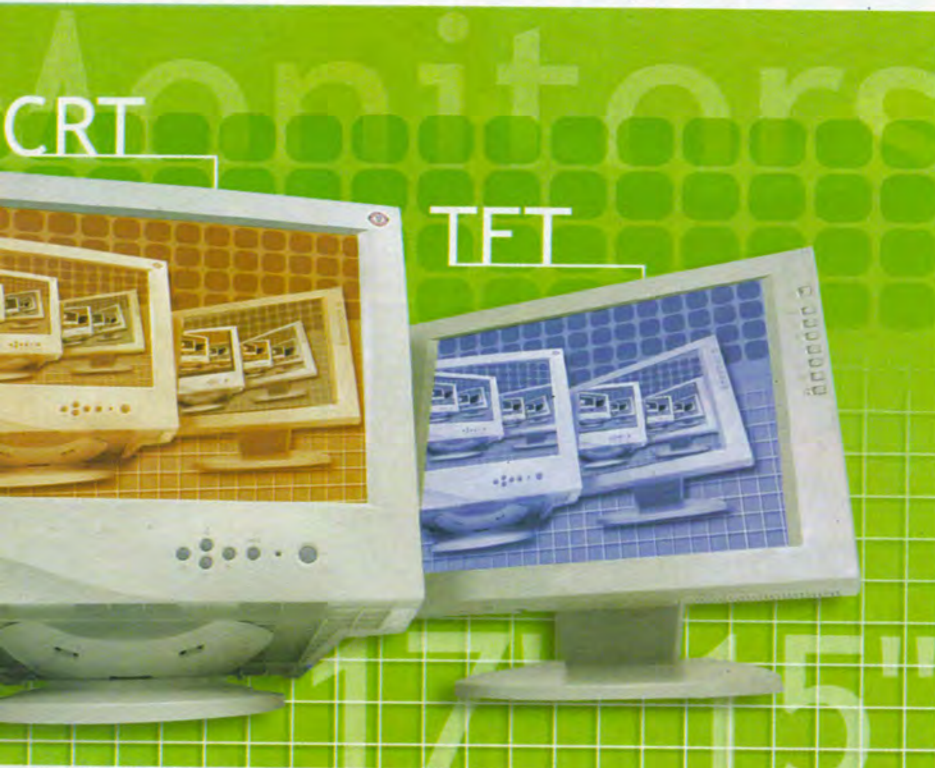


Η οθόνη τις περισσότερες φορές αδικείται κατά την αγορά ενός νέου συστήματος υπολογιστή από το χρήστη. Δυστυχώς, πολλές φορές ο νέος και άπειρος χρήστης μαγεύεται από τη δύναμη και την ταχύτητα που προσφέρουν τα επιπλέον MHz και τα πολλά MB μνήμης και υπερεκτιμάει τη συμμετοχή τους στη συνολική εικόνα του υπολογιστή του, υποτιμώντας αυτήν της οθόνης. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι η αλήθεια κρύβεται ανάμεσα στις δύο ακραίες αυτές καταστάσεις, όμως δεν είναι έτσι. Η οθόνη αποτελεί το σπουδαιότερο υποσύστημα του υπολογιστή και μία ενδεχόμενη αγορά πρέπει να αντιμετωπίζεται με αρκετή περίσκεψη και προσοχή.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Η αγορά της οθόνης, όσο κι αν εμείς στο περιοδικό υπερασπιζόμαστε τη σπουδαιότητα και την κρισιμότητά της, πρέπει πάντα να γίνεται σύμφωνα με τις ιδιαίτερες και προσωπικές ανάγκες κάθε χρήστη και σύμφωνα με τις οικονομικές δυνατότητές του. Δυστυχώς η οθόνη, ο πολύτιμος αυτός συνεργάτης μας, κοστίζει πολλές φορές περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο περιφερειακό ή υποσύστημα, ειδικά αν η οθόνη είναι κατασκευής TFT ή CRT μεγάλου ορατού πλαισίου, και έτσι η αγορά της συχνά ανεβάζει κατακόρυφα το συνολικό κόστος ενός υπολογιστή.

Παρ' όλα αυτά η οθόνη δεν αποτελεί ένα περιφερειακό που ανανεώνεται εύκολα από τους κατασκευαστές, έχει ενεργό συμμετοχή στην ποιότητα απεικόνισης και παίζει τεράστιο ρόλο στην υγεία των ματιών μας. Ετσι, δεν είναι μόνο ένα σημαντικό υποσύστημα του υπολογιστή μας, αλλά αποτελεί σημαντικότατη επένδυση, από όποια σκοπιά και αν το δει κάποιος. Αυτοί είναι και οι σπουδαιότεροι λόγοι που μας κάνουν να υπεραμυνόμαστε των θέσεών μας και να υποστηρίξουμε το: "Εν αρχή ην η οθόνη". Οι παράγοντες που μπορούν να παίξουν καθοριστικό ρόλο στην επιλογή της σωστής οθόνης ακολουθούν στις επόμενες γραμμές.



ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ

Η ποιότητα κατασκευής είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες που πρέπει να λάβει υπόψη του ο χρήστης και υποψήφιος αγοραστής. Η ποιότητα των πλαστικών που "ντύνουν" την οθόνη, το φινίρισμα, η προσοχή στη λεπτομέρεια γύρω από τα ρυθμιστικά κουμπιά, η αίσθηση που αφήνουν κατά τη χρησιμοποίησή τους, η αίσθηση στιβαρότητας και η κατασκευή του "λαιμού" στήριξης είναι μερικές σημαντικές λεπτομέρειες που μπορούν να μαρτυρήσουν την ποιότητα κατασκευής της οθόνης, τουλάχιστον του εξωτερικού περιβλήματός της. Σημαντικό παράγοντα αποτελεί και ο κατασκευαστής της οθόνης, αφού μερικοί κατασκευαστές παραδοσιακά προσφέρουν εκπληκτικής ποιότητας μοντέλα. Ωστόσο πολλοί νέοι κατασκευαστές εισέρχονται στο παιχνίδι με νέα μοντέλα και παρουσίες και πολλές φορές αποτελούν εξαιρετικές προτάσεις, με πολύ καλή ποιότητα κατασκευής και συμφέρουσα τιμή.

Δυστυχώς, στην περίπτωση των οθονών ισχύει το "ό,τι πληρώνεις, παίρνεις" στην πλειονότητα των περιπτώσεων και έτσι οι ακριβότερες οθόνες είναι και οι καλύτερες ποιοτικά. Η ποιότητα των ηλεκτρονικών, δυστυχώς, δεν είναι ευδιάκριτη από τον απλό χρήστη και μέλλοντα αγοραστή κάποιας οθόνης. Την ποιότητα, παρ' όλα αυτά, των ηλεκτρονικών κυκλωμάτων της οθόνης μαρτυρούν οι ρυθμοί ανανέωσης που μπορεί να προσφέρει. Ετσι, στην πλειονότητα των περιπτώσεων, οι πιο ακριβές οθόνες, που προσφέρουν μεγάλους ρυθμούς ανανέωσης, διαθέτουν πιο ακριβά και εξελιγμένα ηλεκτρονικά κυκλώματα. Φυσικά ο χρήστης μπορεί να βρεθεί ανάμεσα σε δύο οθόνες διαφορετικών κατασκευαστών, που χρησιμοποιούν ακριβώς ίδιας κατασκευής καθοδικό σωλήνα (Diamondtron ή Trinitron, για παράδειγμα), αλλά η μία είναι αρκετά πιο ακριβή από την άλλη. Η διαφορά στην τιμή αντικατοπτρίζει (ως επί το πλείστον) και τη διαφορά ποιότητας των ηλεκτρονικών κυκλωμάτων που χρησιμοποιεί κάθε κατασκευαστής.

REFRESH RATE

Το Refresh rate, η συχνότητα κάθετης ανανέωσης της οθόνης δηλαδή, αποτελεί σημαντική προϋπόθεση για την αγορά ή όχι μίας οθόνης, αφού αποτελεί έναν από τους κυριότερους λόγους για την εμφάνιση κούρασης, συχνών πονοκεφάλων, δακρύσματος και κοκκινίσματος των ματιών. Αποτελεί δηλαδή ουσιαστικό παράγοντα για την επιλογή οθόνης, αφού έχει άμεση σχέση με την υγεία των ματιών μας. Ετσι, για να είναι ξεκούραστη η εργασία μας στον υπολογιστή πρέπει το Refresh rate να ισοδυναμεί ή να ξεπερνά την τιμή των 85Hz στην ανάλυση που εργαζόμαστε, ώστε ο κάθετος ρυθμός ανανέωσης να μη γίνεται αντιληπτός από το μάτι και να είναι σταθερός. Οταν λέμε συχνότητα ανανέωσης εννοούμε τον αριθμό των ανανεώσεων της εικόνας που προσφέρει το monitor στη μονάδα του χρόνου. Για να αποφευχθούν λοιπόν τα φαινόμενα τρεμοπαίγματος που οφείλονται στο μικρό ρυθμό ανανέωσης, πρέπει η οθόνη, μαζί φυσικά με την κάρτα γραφικών, να υποστηρίζει ρυθμούς ανανέωσης στην επιθυμητή ανάλυση τουλάχιστον 85Hz. Οσο υψηλότερη λοιπόν η συχνότητα ανανέωσης τόσο πιο ξεκούραστη γίνεται η εργασία μας στον υπολογιστή. Φυσικά, απαραίτητες προϋποθέσεις είναι η φωτεινότητα του δωματίου όπου εργαζόμαστε, η στάση του σώματος κ.λπ.

ΚΑΘΟΔΙΚΟΙ ΣΩΛΗΝΕΣ

Οι καθοδικοί σωλήνες που χρησιμοποιούν οι σύγχρονες οθόνες, και είναι στην πλειονότητά τους τύπου CRT (Cathode Ray Tube), έχουν φτάσει σε υψηλά επίπεδα εξέλιξης και θα φτάσουν σε ακόμα υψηλότερα, αφού εκτός από την εξέλιξή τους σε επίπεδα ποιότητας απεικόνισης και ρυθμού ανανέωσης, οι κατασκευαστές έχουν αρχίσει να εξελίσσουν τις οθόνες με σκοπό τη μείωση του όγκου που θα καταλαμβάνουν, για παράδειγμα σε ένα γραφείο (τεχνολογία Short Neck ή Short Tube).

Οι οθόνες τεχνολογίας CRT (Cathode Ray Tube) διακρίνονται στις οθόνες τεχνολογίας FST (Flat Square Tube) και Trinitron ή Diamondtron ή Sonictron ανάλογα με τον κατασκευαστή. Οι οθόνες που έχουν καθοδικό σωλήνα τύπου FST διαθέτουν ένα πλέγμα από μικροσκοπικές τρύπες, που ονομάζεται shadow mask. Οι οθόνες αντίθετα που έχουν καθοδικό σωλήνα τύπου Trinitron, δεν διαθέτουν πλέγμα, αλλά μικρά κάθετα σύρματα, που καθορίζουν τα σημεία όπου θα συγκλίνουν τα "πυροβόλα" ηλεκτρονίων, και δύο μεγαλύτερα οριζόντια που αποσβήνουν τις ταλαντώσεις των κάθετων συρμάτων και τα κρατούν σε κάθετη θέση. Καθεμία από τις τεχνολογίες αυτές έχει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά της. Ετσι, οι οθόνες τύπου CRT έχουν κορυφαία γεωμετρία, ομοιομορφία στη θερμοκρασία λευκού και υπερτερούν των οθονών με καθοδικό σωλήνα Trinitron, ενώ αντίθετα μειονεκτούν στη φωτεινότητα, στην ευκρίνεια και στην απόδοση χρωμάτων. Φυσικά, το μεγαλύτερο πλεονέκτημα των οθονών με καθοδικό σωλήνα τύπου Trinitron είναι το σχεδόν επίπεδο "περιβάλλον" εργασίας. Φυσικά, η τεχνολογία στις οθόνες αυτού του τύπου έχει προχωρήσει σημαντικά και έτσι σήμερα είναι απόλυτα επίπεδες (Flat Trinitron).

ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Οι ευκολίες και οι ρυθμίσεις που προσφέρει μία οθόνη πρέπει να απασχολήσουν επίσης το χρήστη προτού προβεί στην αγορά της. Ετσι, μία σωστή οθόνη πρέπει να προσφέρει ρύθμιση φωτεινότητας, αντίθεσης, μεγέθους και θέσης ορατού πλαισίου οριζόντια και κάθετα, κύρτωσης μέσα-έξω και αριστερά-δεξιά, ρύθμιση ισορροπίας λευκού, moire, περιστροφή πλαισίου, ρύθμιση τραπεζοειδούς, απομαγνητισμό και ρύθμιση των τριών χρωμάτων. Στα θετικά συγκαταλέγονται η μνήμη ρυθμίσεων, οι εργοστασιακές ρυθμίσεις, οι extra θύρες USB, οι ενδείξεις ανάλυσης και συχνότητας ανανέωσης. Γενικά, πάντως, όσες περισσότερες ρυθμίσεις προσφέρει ο κατασκευαστής της οθόνης τόσο πιο εύκολη γίνεται η ζωή του χρήστη που θα εργαστεί μαζί της.

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΙΚΑ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ

Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι μία οθόνη ηλεκτρονικών υπολογιστών δεν είναι πάντα "αθώα" στη χρήση της. Για αυτόν ακριβώς το λόγο στα τέλη της δεκαετίας του '80 η Swedac, η σουηδική αρχή έλεγχου, έκανε μερικές προτάσεις οι οποίες αφορούσαν στην εκπομπή ακτινοβολίας και στην εργονομία μίας οθόνης. Αποτέλεσμα των προτάσεων ήταν η δημιουργία ενός πρότυπου του MRP, το οποίο το 1990, εξαιτίας της διεθνούς αποδοχής του, εξελίχθηκε στο MRPII. Εξέλιξη του MRPII αποτέλεσε το αυστηρότερο TCO 92, στο οποίο δόθηκε μεγάλη έμφαση στην ασφάλεια της όλης ηλεκτρικής εγκατάστασης της οθόνης και στην πρόληψη ατυχημάτων (βρα-

ΟΘΟΝΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ TFT


Οι οθόνες LCD (Liquid Crystal Display) είναι ιδιαίτερα διαδεδομένες τα τελευταία χρόνια και χρησιμοποιούνται σε ένα πολύ μεγάλο φάσμα εφαρμογών (ρολόγια και αριθμομηχανές χειρός), ενώ οι οθόνες TFT (Thin Film Transistor) αποτελούν το επόμενο βήμα της εξέλιξης των οθονών LCD.

Ας δούμε την αρχή λειτουργίας των οθονών αυτών περιληπτικά:

Η οθόνη TFT αποτελείται από μία επίπεδη επιφάνεια, η οποία με τη σειρά της αποτελείται από pixels που εκπέμπουν φως με τα κλασικά χρώματα του πράσινου, του κόκκινου και του μπλε.

Η διαδικασία εκπομπής φωτός από τα pixels είναι δυνατή χάρη σε κάποια φωτεινή πηγή την οποία αποτελούν ειδικές λάμπες που βρίσκονται στο πίσω μέρος της οθόνης. Τη διέλευση του φωτός και κατά συνέπεια την εκπομπή εικόνας από το σύνολο των pixels ελέγχουν διάφορα transistors, τα οποία λειτουργούν ως διακόπτες που επιτρέπουν ή όχι τη διέλευση του ρεύματος στα μόρια των Liquid Crystals. Δύο πολωτές φωτός, ένας στο πίσω μέρος της οθόνης υγρών κρυστάλλων και ο άλλος στο μπροστινό, συμπληρώνουν τη λειτουργία των οθονών αυτού του τύπου.



ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ
- **Μικρό μέγεθος, μικρός όγκος**
- **Αριστη χρωματική απόδοση**
- **Αριστη γεωμετρία**
- **Κορυφαίο επίπεδο οξύτητας**

ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ
- **Βελτιστοποιημένες μόνο στη μέγιστη ανάλυση**
- **Φωτεινότητα**
- **Χαμηλές συχνότητες ανανέωσης**
- **Παραμορφώσεις**
- **Υψηλό κόστος**

χυκυκλωμάτων, πυρκαγιάς κ.ά.). Μεγάλη προσοχή δόθηκε στα εκπεμπόμενα επίπεδα ηλεκτρομαγνητικής ακτινοβολίας, στις συχνότητες ανανέωσης και γενικότερα στην εργονομία της οθόνης. Η αποδοχή του TCO 92 και η υιοθέτησή του από τους κατασκευαστές οδήγησε στο TCO 95, το οποίο χαρακτηριζόταν από οικολογική συνείδηση. Οι οθόνες οι οποίες είναι κατασκευασμένες σύμφωνα με το πρότυπο αυτό φέρουν ανακυκλώσιμα υλικά και κατά τη διάρκεια παραγωγής τους δεν χρησιμοποιούνται χλωροφθοράνθρακες (CFCs), οι οποίοι βλάπτουν το όζον. Το τελευταίο χρονικά πρότυπο είναι το TCO 99, στο οποίο δίνεται μεγάλη έμφαση στην εργονομία της οθόνης. Το TCO 99 εξασφαλίζει ομοιομορφία στη φωτεινότητα και στην αντίθεση σε όλο το ορατό πλαίσιο της οθόνης, μειωμένη κατανάλωση ηλεκτρικής ενέργειας και μείωση των αντανακλάσεων λόγω της γυάλινης επιφάνειας που φέρει κάθε οθόνη. Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι από την εποχή του TCO 92 τα επιτρεπτά επίπεδα εκπομπής ακτινοβολιών δεν έχουν αλλάξει. Η αλλαγή είναι στο ότι οι οθόνες πλέον μετριούνται σχετικά με την ακτινοβολία που εκπέμπουν στα μέγιστα επίπεδα φωτεινότητας και αντίθεσής τους, κάνοντας την πιστοποίηση των οθονών αυστηρότερη. Δώστε, λοιπόν, βάση στα πιστοποιητικά ασφαλείας γιατί πρόκειται για την υγεία σας!

ΟΘΟΝΕΣ 15" CRT

Η κατηγορία των οθονών των 15" τείνει να εξαλειφθεί, κυρίως λόγω της μείωσης του κόστους στις μεγαλύτερες κατηγορίες (μοντέλα 17" και 19"). Παρά τον πόλεμο που δέχεται, όμως η συγκεκριμένη κατηγορία συνεχίζει να πουλάει, αφού το κόστος των μοντέλων έχει πέσει σε πολύ χαμηλά επίπεδα και οι προτάσεις των καταστημάτων λιανικής τις καθιστούν ιδανικούς συντρόφους συστημάτων με μέτριο ή χαμηλό κόστος. Τα μοντέλα που αντιπροσωπεύουν την κατηγορία έχουν μειωθεί σημαντικά εκφράζοντας τη διάθεση της αγοράς και των χρηστών προς τις μεγαλύτερες κατηγορίες. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν ακόμα χρήστες που για διάφορους λόγους προτιμούν τις οθόνες της συγκεκριμένης κατηγορίας, αφού εκτός από το ιδιαίτερα χαμηλό κόστος τους, απαιτούν λιγότερο χώρο στο γραφείο (ειδικά εάν είναι τεχνολογίας short tube), πετυχαίνουν αρκετά υψηλές συχνότητες ανανέωσης στις μεγαλύτερες αναλύσεις (για παράδειγμα 85Hz στα 1.024x768) και προσφέρουν πολύ καλή ποιότητα απεικόνισης. Ας δούμε λοιπόν μερικά μοντέλα αυτής της κατηγορίας.

SONY HMD-A100

Το μοντέλο HMD-A100 είναι ένα από τα μικρότερα της οικογένειας οθονών της πασίγνωστης εταιρείας. Η εξωτερική εμφάνισή του ξεφεύγει από τα συνηθισμένα standards της κατηγορίας. Γεμάτη καμπύλες η πρόταση της SONY, ενσωματώνει ένα USB hub, χαρακτηριστικό που συναντάμε μόνο σε υλοποιήσεις μεγαλύτερων κατηγοριών. Ο καθοδικός σωλήνας είναι τύπου Trinitron, προσφέροντας σχεδόν επίπεδη επιφάνεια εργασίας. Η μέγιστη ανάλυση της οθόνης είναι 1.280x1.024 στα 60Hz και στην ανάλυση 1.024x768 πετυχαίνει συχνότητα ανανέωσης 90Hz. Είναι αρκετά ισορροπημένη σε όλους σχεδόν τους τομείς, με πολύ καλή φωτεινότητα και χρωματική απόδοση, η γεωμετρία όμως κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα. Η ποιότητα της οθόνης βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα και τα ρυθμιστικά της κρίνονται πλήρη. Η τιμή της είναι 79.500 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ), αρκετά συμφέρουσα γι' αυτά που προσφέρει.



SAMSUNG SYNCMASTER 550BT



Το μοντέλο Syncmaster 550BT της Samsung διακρίνεται για την καλή ποιότητα κατασκευής, αλλά τα ρυθμιστικά της κρίνονται ανεπαρκή, κυρίως για τη ρύθμιση της γεωμετρίας της οθόνης. Η ευκρίνεια και η απόδοση των χρωμάτων, πάντως, βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα. Στην ανάλυση των 1.024x768 επιτυγχάνει συχνότητα ανανέωσης 85Hz και η μέγιστη ανάλυση της οθόνης είναι 1.280x1.024 στα 60Hz. Η τιμή της συγκεκριμένης οθόνης, πάντως, αποτελεί το μεγαλύτερο πλεονέκτημά της έναντι του ανταγωνισμού. Είναι κάπως υψηλή για τις επιδόσεις της (75.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ), ωστόσο αποτελεί μία καλή αγορά.

SONY CPD-E100

Η συγκεκριμένη οθόνη αποτελεί το καλύτερο μοντέλο της SONY στη μικρότερη κατηγορία monitors. Χρησιμοποιεί τον νέας τεχνολογίας καθοδικό σωλήνα FD Trinitron, που προσφέρει απόλυτα επίπεδη αίσθηση του περιβάλλοντος εργασίας. Σε αντίθεση με το μοντέλο HMD-A100 η οθόνη έχει πολύ καλή γεωμετρία, κορυφαία διαβάθμιση χρωμάτων, μεγάλη φωτεινότητα και αντίθεση. Η μέγιστη ανάλυσή της είναι 1.280x1.024 στα 60Hz ενώ στα 1.024x768 μπορεί να πετύχει συχνότητα ανανέωσης 90Hz που κρίνεται ιδιαίτερα ικανοποιητική. Η ποιότητα της οθόνης βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα. Το μόνο που δυσαρεστεί είναι η ύπαρξη των ρυθμιστικών στο κάτω



μέρος της οθόνης αντί στην πρόσοψή της, γεγονός που τα κάνει δύσχρηστα. Η τιμή της CPD-E100 είναι ιδιαίτερα συμφέρουσα αν σκεφτούμε ότι το συγκεκριμένο μοντέλο αντιπροσωπεύει ό,τι καλύτερο στην κατηγορία (73.700 δρχ. χωρίς ΦΠΑ).

NEC MULTISYNC V521

Η οθόνη της NEC αποτελεί μία αξιόλογη πρόταση με πολύ καλές επιδόσεις στην ομοιομορφία λευκού, την ευκρίνεια και τη γεωμετρία. Τα μειονεκτήματα της οθόνης είναι τα δύσχρηστα ρυθμιστικά και η μικρή φωτεινότητά της. Η ποιότητά της γενικά είναι πολύ καλή και υστερεί ελάχιστα στην ποιότητα των ηλεκτρονικών. Ετσι, η συχνότητα ανανέωσης στα



1.280x1.024 είναι 65Hz και στην ανάλυση 1.024x768, που κατά τη γνώμη μας είναι η καλύτερη μαζί με την 800x600 για τις οθόνες της κατηγορίας, προσφέρει συχνότητα ανανέωσης 85Hz.

Η τιμή της (63.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ) είναι ιδιαίτερα συμφέρουσα, οπότε η NEC Multisync V521 αποτελεί μία πολύ καλή αγορά.

ADI MICROSCAN G500

Η πρόταση της ADI χρησιμοποιεί καθοδικό σωλήνα FD Trinitron της SONY, προσφέροντας έτσι απόλυτα επίπεδο περιβάλλον εργασίας, υψηλή αντίθεση και φωτεινότητα. Υστερεί ελάχιστα στη γεωμετρία, όπως σχεδόν όλες οι οθόνες που χρησιμοποιούν καθοδικούς σωλήνες Trinitron. Η ποιότητα κατασκευής της ADI microscan G500 ικανοποιεί απλώς



το χρήστη και ταυτόχρονα προσφέρει πληρότητα στα ρυθμιστικά της και διαθέτει ενσωματωμένο μικρόφωνο. Η μέγιστη ανάλυσή της είναι εκείνη των 1.280x 1.024 στα 60Hz, ενώ η συχνότητα ανανέωσης στα 1.024x768 είναι 89Hz.

PHILIPS 105S21

Η πρόταση της Philips μπορεί να μην είναι επίπεδη, αλλά έχει καλές επιδόσεις σε όλους σχεδόν τους τομείς. Ετσι, παρουσιάζει καλή γεωμετρία, μεγάλη ευκρίνεια στις διαβαθμί-



σεις των χρωμάτων και αρκετά καλή απεικόνιση λευκού χρώματος, που όμως δεν παρουσιάζει άριστη ομοιογένεια. Η ποιότητα κατασκευής της οθόνης είναι πολύ καλή και τα ρυθμιστικά της κρίνονται επαρκή ακόμα και για τον πιο απαιτητικό χρήστη. Η μέγιστη ανάλυση της οθόνης είναι 1.280x1.024 στα 60Hz και προσφέρει συχνότητες ανανέωσης 85Hz. Η τιμή της είναι ιδιαίτερα χαμηλή καθιστώντας την πολύ συμφέρουσα αγορά (56.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ).

NOKIA 510C

Το τμήμα οθονών της Nokia ανήκει πια στη Viewsonic. Παρ' όλα αυτά, όμως, οι οθόνες της μεγάλης φινλανδικής εταιρείας παραμένουν άριστες ποιοτικά, με ιδιαίτερη έμφαση στη λε-



πτομέρεια και την κατασκευή των ηλεκτρονικών κυκλωμάτων. Το μοντέλο Nokia 510C είναι το μοναδικό που διατίθεται (σε περιορισμένο αριθμό κομματιών), αφού η εταιρεία δεν πρόκειται να ασχοληθεί ξανά με τη "μικρή" κατηγορία των 15". Πρόκειται για ένα μοντέλο που υστερεί του παλαιότερου 449ZA+ που χρησιμοποιούσε καθοδικό σωλήνα Trinitron. Οι επιδόσεις του, πάντως, συνολικά είναι πολύ καλές και διακρίνεται για την εκπληκτική φωτεινότητά του και την αρκετά καλή γεωμετρία. Η μέγιστη ανάλυσή της είναι 1.280x1.024 στα 60Hz και στην ανάλυση των 1.024x768 πετυχαίνει συχνότητα ανανέωσης στα 90MHz. Η τιμή της Nokia 510C είναι 71.900 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ).

CTX PR500F

Το συγκεκριμένο μοντέλο της CTX ανήκει στην επαγγελματική κατηγορία των οθονών που λανσάρει η CTX στην αγορά, γι' αυτό άλλωστε υπάρχουν τα γράμματα PR (Profesional) στην αρχή της ονομασίας της. Η εν λόγω οθόνη της CTX ενσωματώνει καθοδικό σωλήνα Trinitron, αλλά δεν διαθέτει πολύ καλής ποιότητας ηλεκτρονικά στο εσωτερικό της. Ετσι, ενώ εμφανίζει μεγάλη ευκρίνεια και φωτεινότητα,



υστερεί σημαντικά στη γεωμετρία και την απόδοση του λευκού χρώματος. Τα ρυθμιστικά της, δυστυχώς, δεν επαρκούν για την τέλεια ρύθμιση της οθόνης, αλλά σε γενικές γραμμές ικανοποιούν. Η μέγιστη ανάλυση είναι τα 1.280x1.024 στα 60Hz και στην ανάλυση 1.024x768 προσφέρει συχνότητα ανανέωσης 85Hz. Με τιμή κόστους 74.050 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ) το μοντέλο αυτό της CTX, τα βρίσκει σκούρα από τον ανταγωνισμό.

SIEMENS MCM 154V

Το μοντέλο MCM 154V της Siemens αποτελεί μία πολύ καλή πρόταση στην κατηγορία των 15". Τα μεγάλα ατού της είναι η πολύ καλή γε-



ΟΘΟΝΕΣ CRT

Το ακρωνύμιο CRT (Cathode Ray Tube) προήλθε από την εφεύρεση του "καθοδικού σωλήνα" από τον Γερμανό Ferdinand Braun το 1897 που χρησιμοποιήθηκε ευρέως στις συσκευές τηλεόρασης. Η αρχή λειτουργίας του καθοδικού σωλήνα βασίζεται σε μία πολύ απλή διαδικασία: μία δέσμη ηλεκτρονίων (μέσα στον καθοδικό σωλήνα) σαρώνει την επιφάνεια της οθόνης διεγείροντας το φώσφορο που υπάρχει διασκορπισμένος σε όλη την επιφάνειά της, με αποτέλεσμα να εκπέμπει φως. Το φως και κατά συνέπεια η εικόνα προέρχεται από τη διέγερση των μπλε, κόκκινων, πράσινων dots που αποτελούν κάθε pixel φωσφόρου. Φυσικά, οι κατασκευαστές των monitors και των σύγχρονων συσκευών τηλεόρασης έχουν βελτιώσει και εξελίξει σε πολύ μεγάλο βαθμό το "αρχέγονο" αυτό μοντέλο, αλλά η αρχή λειτουργίας του παραμένει ουσιαστικά αναλλοίωτη από το 1897.

ωμετρία και απόδοση των διαβαθμίσεων των χρωμάτων. Δυστυχώς, υστερεί σημαντικά στην ευκρίνεια και τη φωτεινότητα. Τα ρυθμιστικά της επίσης κρίνονται δύσχρηστα και περίεργα στην αίσθησή τους. Στην ανάλυση των 1.024x768 επιτυγχάνει συχνότητα ανανέωσης 85Hz και στη μέγιστη ανάλυση 1.280x1.024 επιτυγχάνει αντίστοιχα 65Hz.

Η τιμή των 79.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ) είναι κάπως υψηλή γι' αυτά που προσφέρει.

ΟΘΟΝΕΣ 17" CRT

Οι οθόνες 17"αποτελούσαν για πολλά χρόνια διακαή πόθο των χρηστών, αλλά η υψηλή τιμή τους καθιστούσε την αγορά τους απαγορευτική. Σήμερα, με τις τιμές να κυμαίνονται σε λογικά και πολλές φορές σε χαμηλά πλαίσια, η απόκτησή τους είναι πολύ πιο εύκολη. Αλλωστε τα πλεονεκτήματα της κατηγορίας των 17" (σε σύγκριση με την κατηγορία των 15") είναι αυτονόητα: μεγαλύτερο ορατό πλαίσιο, μεγαλύτερες αναλύσεις, πιο ξεκούραστο περιβάλλον εργασίας, μεγαλύτεροι ρυθμοί ανανέωσης και καλύτερη ποιότητα απεικόνισης είναι μόνο μερικά από αυτά. Οι τελευταίες προτάσεις από τους κατασκευαστές, μάλιστα, ενσωματώνουν ακόμα περισσότερα χαρακτηριστικά από εκείνες του παρελθόντος (όπως νέα χαρακτηριστικά και ρυθμίσεις, θύρες USB, τεχνολογία short tube ή short neck), που τις κάνουν ακόμα πιο ελκυστικές.

NOKIA 447PRO

Η οθόνη της Nokia χρησιμοποιεί καθοδικό σωλήνα τύπου FD Trinitron. Ενσωματώνει δύο μικρά ηχεία, μικρόφωνο αλλά και τέσσερις USB θύρες και δύο υποδοχές για ακουστικά και μικρόφωνο. Το μοντέλο 447PRO παρουσιάζει πολύ καλή διαβάθμιση χρωμάτων, ομοιογένεια στο λευκό χρώμα, κορυφαία ευκρίνεια και φωτεινότητα. Δυστυχώς, παρουσιάζει μικρά προβλήματα γεωμετρίας που όμως περιορίζονται αρκετά με τα εύχρηστα ρυθμιστικά της. Η μέγιστη ανάλυση της οθόνης είναι 1.600x1.200 στα 77Hz. Στην ανάλυση 1.280x1.024 προσφέρει συχνότητα ανανέωσης 90Hz. Η τιμή της ανέρχεται στις 183.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ) και την καθιστά ακριβή λύση.



Αποτελεί, όμως, μία από τις καλύτερες προτάσεις στην κατηγορία.

SONY GPD-G200

Το μοντέλο της SONY χρησιμοποιεί, όπως και όλα τα μοντέλα της εταιρείας, καθοδικό σωλήνα τύπου FD Trinitron. Παρουσιάζει πολύ καλή ευκρίνεια και ομοιογένεια στο λευκό χρώμα, αλλά υστερεί σημαντικά στη γεωμετρία. Τα ρυθμιστικά της είναι δύσχρηστα και τοποθετημένα στο κάτω μέρος της οθόνης, αλλά, δυστυχώς, δεν επαρκούν για να διορθώσουν τα προβλήματα γεωμετρίας. Προσφέρει δύο εισόδους σήματος της εικόνας για να μπορεί να συνδεθεί με δύο υπολογιστές ταυτόχρονα. Η μέγιστη ανάλυση είναι εκείνη των 1.600x1.200 στα 77Hz και η συχνότητα ανανέωσης στα 1.280x 1.024 είναι 90Hz. Η τιμή των 141.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ) την καθιστά ιδιαίτερα συμφέρουσα αγορά.



MIRO A1795F

Η οθόνη της MIRO δεν είναι επίπεδη, αλλά χρησιμοποιεί καθοδικό σωλήνα Shadow mask. Παρουσιάζει ομοιομορφία γενικά στις επιμέρους επιδόσεις της, οι οποίες χωρίς να αποτελούν κάτι εξαιρετικό είναι γενικά ικανοποιητικές, και κάποια μικροπροβληματάκια στη γεωμετρία, τα οποία όμως δεν είναι σημαντικά ώστε να επηρεάσουν τον αγοραστή που θέλει μία φθηνή 17" οθόνη. Η μέγιστη ανάλυση της A1795F είναι εκείνη των 1.600x1.280 στα 75Hz. Η πρόταση της MIRO κοστίζει μόνο 89.000 (χωρίς ΦΠΑ) δρχ. και αποτελεί μία από τις φθηνότερες λύσεις στην κατηγορία των 17".



EIZO T550

Το μοντέλο αυτό της EIZO, μίας εταιρείας με παράδοση στο χώρο, χρησιμοποιεί τον καθοδικό σωλήνα Diamontron της Mitsubishi. Παρουσιάζει καλή ευκρίνεια και χρωματική απόδοση, αλλά υστερεί ελάχιστα στη γεωμετρία. Η φωτεινότητά της είναι εξαιρετική, όπως και η ομοιογένεια του λευκού χρώματος. Τα ρυθμιστικά της επίσης είναι ιδιαίτερα εύχρηστα και επαρκή. Δυστυχώς, η τιμή της (218.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ) λειτουργεί ανασταλτικά για την αγορά της, αφού υπάρχουν μοντέλα που προσφέρουν περισσότερα και είναι πιο φθηνά.



VIEWSONIC MULTIMEDIA SERIES M70

Το monitor της ViewSonic χαρακτηρίζεται από ικανοποιητική ποιότητα εικόνας αλλά μέτρια χαρακτηριστικά. Διαθέτει όμως πολύ καλά στοιχεία, όπως υψηλή ευκρίνεια και καλή σχετικά εστίαση. Οσον αφορά στη γεωμετρία, παρουσιάζονται ορισμένες παραμορφώσεις αλλά σε γενικές γραμμές θα ικανοποιήσει το χρήστη. Η εναλλαγή μαύρου και λευκού χρώματος στο πλαίσιο δημιουργεί διακυμάνσεις, στοιχείο που φανερώνει τροφοδοτικό χαμηλής ποιότητας. Ο χειρισμός των περισσότερων λειτουργιών του πραγματοποιείται με τη χρήση τεσσάρων συνολικά πλήκτρων. Η μέγιστη ανά-



λυση της οθόνης είναι 1.600x1.280 στα 65Hz και στην ανάλυση των 1.024x768 προσφέρει συχνότητα ανανέωσης 85Hz. Η τιμή της είναι 124.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ.

NOKIA 447XS

Η Nokia 447XS διαθέτει μία εντυπωσιακά μακρόστενη πρόσοψη, που της προσδίδει ένα πολύ εντυπωσιακό σχήμα. Το interface της οθόνης είναι υποδειγματικό και βασίζει τη χρήση του στο πλήκτρο NAVI και σε έναν περιστροφι-



κό δακτύλιο, όπως και σε όλες σχεδόν της οθόνες της φινλανδικής εταιρείας. Το monitor διαθέτει ενσωματωμένο USB hub με τέσσερις υποδοχές, καθώς και δυνατότητα ελέγχου των λειτουργιών του μέσω software, ενώ ακολουθεί τεχνολογία short tube. Η ποιότητα της εικόνας δεν εντυπωσιάζει, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι υστερεί σε σύγκριση με τον ανταγωνισμό. Η φωτεινότητα είναι αρκετά χαμηλή και η χρωματική απόδοση κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα. Η γεωμετρία, πάντως, είναι άριστη. Η μέγιστη ανάλυση της οθόνης είναι 1.600x1.280 και στην ανάλυση 1.024x768 επιτυγχάνει συχνότητα ανανέωσης 100Hz.

PHILIPS BRILLIANCE 107P

Η Brilliance 107P της Philips ήταν η πρώτη οθόνη της εταιρείας που έκανε χρήση καθοδικού σωλήνα Trinitron. Η γεωμετρία που προσφέρει είναι πολύ καλή και η απόδοση των χρωμάτων είναι εντυπωσιακή, ενώ τον ίδιο δρόμο ακολουθούν η αντίθεση και η φωτεινότητα χάρη στην τεχνολογία του καθοδικού σωλήνα. Η ευκρίνεια βρίσκεται σε κορυφαία επίπεδα



και η χρωματική απόδοση, ενώ παρουσιάζει κάποια προβλήματα σύγκλισης, είναι αρκετά καλή. Οπως και το μικρότερο μοντέλο, έτσι και η Brilliance 107P μπορεί να προσφέρει μέγιστη ανάλυση 1.920x1.440 pixels και υψηλές συχνότητες ανανέωσης, φανερώνοντας πως η εταιρεία χρησιμοποιεί πολύ καλής ποιότητας ηλεκτρονικά εξαρτήματα. Η τιμή της οθόνης είναι 148.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ.

EIZO FLEXSCAN F520

Το FlexScan F520 αποτελεί τη χαμηλού κόστους πρόταση της Eizo στην κατηγορία των 17" - όσο βέβαια μία πρόταση της EIZO μπορεί να είναι οικονομική. Τα κυριότερα μειονεκτήματα του μοντέλου της πασίγνωστης εταιρείας είναι η χαμηλή φωτεινότητα και η μέτρια απόδοση των χρωμάτων, κυρίως του λευκού. Η μέγιστη ανάλυση -δυστυχώς- είναι αυτή των



1.280x1.024 pixels. Από την άλλη, η γεωμετρία βρίσκεται σε σχεδόν κορυφαία επίπεδα, ενώ η εστίαση είναι αψεγάδιαστη. Επίσης, οι συχνότητες ανανέωσης που είναι δυνατόν να επιλεγούν, εντυπωσιάζουν καθότι είναι υψηλότερες από τα περισσότερα monitors της κατηγορίας. Στην ανάλυση των 1.024x768 επιτυγχάνει συχνότητα ανανέωσης 100Hz. Η τιμή της είναι 151.000 δρχ. χωρίς το φόρο προστιθέμενης αξίας.

SONY MULTISCAN E200

Το Multiscan E200 της Sony διαθέτει καλή ποιότητα απεικόνισης χάρη στον καθοδικό σωλήνα τύπου Trinitron που ενσωματώνει. Οι λειτουργίες του monitor πραγματοποιούνται με τη χρήση του μικρού πλήκτρου στο κάτω μέρος, που κατά την προσωπική μας άποψη είναι κάπως δύσχρηστο. Η ποιότητα απεικόνισης είναι υψηλή, με πολύ καλή απόδοση χρωμάτων και σχεδόν άριστη ευκρίνεια. Ωστόσο, η γεωμετρία, χωρίς να απογοητεύει, δεν βρίσκεται στα ίδια επίπεδα, δεδομένου ότι αντιμετωπίζονται προβλήματα στα άκρα του πλαισίου. Η χρωματική απόδοση είναι άριστη. Η αντίθεση είναι κορυφαία και η απόδοση του λευκού άριστη, αλλά στη δεξιά πλευρά παρουσιάζεται μια ελαφριά ανομοιομορφία (εντονότερο λευκό). Η



συχνότητα ανανέωσης των 100Hz είναι δυνατή στην ανάλυση 1.024x768. Η E200 κοστίζει 128.700 δρχ. χωρίς ΦΠΑ.

HITACHI CM643ET

Η Hitachi είναι ο μεγαλύτερος κατασκευαστής καθοδικών σωλήνων και τα προϊόντα της χρησιμοποιούνται από τους περισσότερους κατασκευαστές monitors. Το μοντέλο της μεγάλης εταιρείας CM643ET θα ικανοποιήσει τους περισσότερους χρήστες, αφού, παρ' όλο που διαθέτει χαμηλή φωτεινότητα και αντίθεση, η οθόνη χρησιμοποιεί κορυφαία ηλεκτρονικά τα οποία, μεταξύ άλλων προσφέρουν υψηλές συχνότητες ανανέωσης, χρωματική πιστότητα και πολύ καλή απόδοση, ενώ δεν παρατηρούνται συγκλίσεις. Η οθόνη παρουσιάζει κάποια προ-



βλήματα γεωμετρίας, τα οποία δεν διορθώνονται με τα ρυθμιστικά που διαθέτει. Τα ρυθμιστικά αυτά κρίνονται εύχρηστα αν και -όπως αναφέραμε- είναι μάλλον ανεπαρκή.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Τα μοντέλα που παρουσιάστηκαν είναι σύγχρονες λύσεις που θα καλύψουν τις ανάγκες των περισσότερων gamers. Επιλέξαμε μοντέλα των δύο μικρότερων κατηγοριών 15" και 17", διότι αποτελούν για τους περισσότερους τις καλύτερες λύσεις αφού συνδυάζουν τη χαμηλή τιμή με την πολύ καλή απόδοση. Ωστόσο η αγορά μίας οθόνης πρέπει να γίνεται με μέγιστη προσοχή και σοβαρότητα, αφού η ποιότητά της μπορεί να αποτελέσει λόγο για προβλήματα υγείας. Προσοχή, λοιπόν, προτού κάνετε την επιλογή σας και καλό gaming.

PC



ΕΝΑΣ ΕΙΣΒΟΛΕΑΣ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ PCs

Φίλοι μου, σε αυτό το τεύχος η στήλη μας θα είναι κάπως διαφορετική. Βλέπετε, πρόσφατα έφτασε στα χέρια μας μία επιστολή αναγνώστη που πραγματικά μας εντυπωσίασε, σε βαθμό μάλιστα που να τη θεωρούμε τη σημαντικότερη που έχουμε λάβει ποτέ. Θα μας επιτρέψετε, λοιπόν, να της αφιερώσουμε δύο διαδοχικά "User Power", αρχίζοντας από αυτό που διαβάζετε. Είναι μπόλικη, η άτιμη!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Η επιστολή που θα μας απασχολήσει σε αυτό και το επόμενο τεύχος γράφτηκε από τον αναγνώστη μας Ζαφείρη Κολυβά, οικοδόμο στο επάγγελμα, από το Αίγιο. Ας του δώσουμε, όμως, το λόγο...

"Φίλοι συντάκτες,

Αγανακτώντας με τα συμβαίνοντα στο χώρο των οικιακών υπολογιστών, αποφάσισα να σας γράψω τις απόψεις μου για την πορεία τους, μετά από πολυετή ενασχόληση μαζί τους.

Προκαταβολικά λέω ότι δεν μ' ενδιαφέρει αν θα δημοσιευθεί το γράμμα μου. Θέλω όμως, με το δικαίωμα του αναγνώστη που ακολουθεί ανελλιπώς το περιοδικό από την εποχή του 'PIXEL', να διαβασθεί από κάποιον από σας. Τώρα που το σκέφτομαι, και επειδή η εμπιστοσύνη μου στα Ελληνικά Ταχυδρομεία δεν θα χαρακτηριζόταν και ως αμέριστος, θα ήθελα έστω μιαν αναφορά στην επιστολή αυτή από το 'PC Master' για να ξέρω τουλάχιστον ότι δεν πήγε χαμένος ο κόπος μου.

Προς αποφυγή διαφυγόντων σκέψεων, κεφαλαιώνω τους προβληματισμούς μου. Θέλω, δηλαδή, να πω ότι το γράμμα μου θα χωριστεί σε κεφάλαια.

Α. Ο PCνος μου

Ολοι εμείς οι πανευτυχείς κατέχοντες έναν ζηλευτό υπολογιστή τον χρησιμοποιούμε για να εκτελέσουμε κάποιο πρόγραμμα που εκπονήθηκε από τον δεινά παραγωγό λογισμικού. Οπως π.χ. χρησιμοποιούμε το βίντεο για να δούμε την κλασική ταινία 'Ο Φτυστός' του μέγιστου σκηνοθέτη Μελέτη Μελάτου. Ή ακόμα το CD Player, ίνα απολαύσωμεν ακουστικώς την τελευταία υπερπαραγωγή της παγκοσμίου εγνωσμένης φωνητικής αξίας αοιδού Ασήμως Καλιακούδας, με γενικό τίτλο 'Δε μπορώ να καταλάβω γιατί τα 'χω μ' εργολάβο'. Πολύ ωραία.

Χρησιμοποιώντας, λοιπόν, τις τρεις αυτές συσκευές παρατηρώ ότι το VCR και το CDP ανταποκρίνονται πλήρως στις εντολές μου. Μα με κεφαλές καμένες, ασυντήρητα, βρώμικα, νηστικά και ταλαιπωρημένα, εκεί. Τα σκυλιά τα μαύρα θα 'παίξουν' όσο μπορούν. Τι γίνεται όμως με το PC;

Εχω παράπονα. Πολλά παράπονα. Η χρήση του μου προκάλεσε μιαν ανεπανόρθωτη τραυματική εμπειρία, ένα αδυσώπητο χτύπημα της μοίρας, που με σημάδεψε για την υπόλοιπη ζωή μου. Εξομολογούμαι σε σας τους φίλους μου, τους ανθρώπους μου, τα δεινά που υπέστην.

Δοκιμάζω να παίξω το ασυναγώνιστο Text/Platform game 'NTOY(μ)'. Προχωρώντας και εμβαθύνοντας στο παιχνίδι, ξαφνικά και απροειδοποίητα, η γνωστή σε όλους μας εντολή 'Pida_mpros_dyo_metra' προκάλεσε στον υπολογιστή μου κατάρρευση, ρεύση και συσκότιση. Αισθήματα πόνου και οδυρμού με κατέβαλαν. Αγανάκτηση. Πάνω που θα πήδαγα από τον γκρεμό στο νέφος. Κι ένα τεράστιο ερωτηματικό: Γιατί;

Μετά από εκ βαθέων σκέψη και αυστηρή αυτοκριτική κατέληξα στο συμπέρασμα ότι το λάθος ήταν δικό μου. Πάτησα κατά λάθος δύο φορές το 'ENTER'. Και επειδή τα λάθη εδώ πληρώνονται, δώσ' του φορμάρισμα, λειτουργικά, ρυθμίσεις και δε συμμαζεύεται. Ματαξανατρέχω το παιχνίδι και φτάνω περιχαρής στο επίμαχο σημείο. Στην άκρη του γκρεμού. Εναντι του νέφους. Εκεί που η μοίρα μου είχε δείξει το πιο σκοτεινό της πρόσωπο. Αυτή τη φορά όμως θα λάβω τα μέτρα μου. Ζυγώνω ακροπατώντας στο χείλος. Πληκτρολογώ προσεκτικά τη συγκεκριμένη εντολή. Αφουγκράζομαι. Κοιτώ γύρω μου. Απόλυτη ησυχία. Είμαι πανέτοιμος να σαλτάρω. Αποφασιστικά, κλείνω τα μάτια και πατώ 'ENTER' μία φορά... Κυριευμένος από την αγωνία, με τους ήχους της παλλόμενης καρδιάς μου να με δονούν και μέσα στο απόλυτο σκοτάδι (μην ξεχνάτε ότι έκλεισα τα μάτια), περιμένω. Βιώνω έναν ζωντανό εφιάλτη. Είμαι μούσκεμα από τον ιδρώτα. Ή μήπως δεν είναι ο ιδρώτας...; Τέλος πάντων, πρέπει ν' ανοίξω τα μάτια μου. Θα καταφέρω άραγε να φτάσω στο πολυπόθητο συννεφάκι;

Του κάκου. Ανοίγοντας τα γκαβά μου βρέθηκα στο επαίσχυντο 'CRASH'. Αρπάζω το CD και πιλαλάω κακήν κακώς στον κουνιάδο μου τον Αποστόλη, που κι αυτός ανήκει στην προνομιούχα τάξη των PCέχουμε. Του εξηγώ τα καθέκαστα και με τα πολλά εκτελούμε το αριστουργηματικό αυτό πρόγραμμα.

Στο σημείο αυτό πρέπει να ομολογήσω ότι αισθήματα ανακούφισης, υπεροψίας, χαιρεκακίας, περηφάνιας κ.λπ. με πλημμύρισαν γιατί στ' Αποστόλη το PC το παιχνίδι ούτε καν ξεκί-





ναγε. Χα χα. Προσβεβλημένος δε από το χάλι του υπολογιστή του, ο κουνιάδος μου βουτάει το CD και το εγκαθιστά στο PC του ανιψιού του τού Ευγένιου, με τον οποίο συγκατοικοεδρεύουν. Νέα δοκιμή. Και ναι! Ω του κάλλους! Ολα λειτουργούν τέλεια. Το νέφος επατήθην. Οι ουρανοί είναι δικοί μας!

Αναλύοντας, λοιπόν, την προσωπική μου αυτήν εμπειρία, και μετά από μακρά περισυλλογή, καταλήγω στα κάτωθι συμπεράσματα:

α. Ο Ευγένιος έχει καλό PC.

β. Ο Αποστόλης δεν έχει καλό PC.

γ. Ο Ευγένιος είναι μακρινός μου ξάδερφος.

δ. Αν ο Αποστόλης ανταλλάξει το PC του με αυτό του Ευγένιου, τότε εγώ θα είμαι θείος της αδερφής του Ευγένιου.

B. (Ξ)Αναβαθμίσεις

Ενα νέο χαστούκι στην κοσμοθεωρία μου. Κατραπακιά στο ανάστημά μου. Ενα ζήτημα που το θεωρώ τουλάχιστον ίσο με το πρόβλημα της απασχόλησης, αν όχι με το μέλλον της κοινωνίας των δύο τρίτων σε συνάρτηση με τη συμπεριφορά της 'ίσης απόστασης'. Σας παρακαλώ, καλοί μου συντάκτες, να προσέξετε πως κατάντησα σακάτης δεχόμενος την ξεμουτσουνιά που θα σας διηγηθώ.

Είμαι ένας περήφανος κάτοχος Η/Υ με επεξεργαστή 133000000Hz, 16000000B ΕΔΩ RAM, 1600000B HD και άλλα που δεν τα λέω (δηλαδή P133, 16MB κ.λπ.). Ακουμπάω χαρούμενος ορισμένα χιλιάρικα και παίρνω το πολυδιαφημισμένο και απαστράπτον racing game 'Edw ta kala gazia'.

Παρεμπιπτόντως, όσοι δεν αγόρασαν το παιχνίδι αυτό κατατάσσονται διά βίου στην προβληματική κατηγορία των ακοινώνητων. Ποτέ δεν θα καταφέρουν να νιώσουν τα αισθήματα που με συγκλόνισαν βλέποντας το πρωτοφανές εισαγωγικό βίντεο.

Συνεχίζω. Μετά τα σχετικά φτάνω επιτέλους στο κεντρικό menu. Παράδεισος. Λειτουργικές, μεστές, αλλά πλήρεις επιλογές. Τι να πω για τις ρυθμίσεις. Απίστευτα πράγματα. Αναλύσεις από 1.900x1.800 έως 1.800x1.900 (με σβηστή οθόνη πέφτει αυτόματα στα 600x400). Ανανέωση της τάξεως των [4.260/(log12-1)] fps.

Προεπιλογή ρυθμού αναπαλαίωσης οθόνης. Απειρα χρώματα. Αφήστε τα ανυπολόγιστα ύψη αναφοράς σε polygons/textures ή τα αρνητικά ποσά fade. Μάλιστα, για πρώτη φορά έχουμε τη δυνατότητα να τρέξουμε το παιχνίδι ΜΟΝΟ σε τέσσερα χρώματα (retro). Οσον αφορά στον ήχο, από 3D surround μέχρι πλήρης (ναι, πλήρης!) μουγκαμάρα.

Αντιπαρέρχομαι το γεγονός ότι όλ' αυτά μου ήταν παντελώς άχρηστα (γιατί ο γάτος υπολογιστής μου επέλεξε τις κατάλληλες γι' αυτόν ρυθμίσεις) και προχωρώ ακάθεκτα στις επιλογές του gameplay. Εκεί τα είδα όλα! Από Φεράρι μέχρι Φλορέτα. Αρωματικά τιμόνια. Ανακυκλώμενα καυσαέρια. Κυλιόμενες αναρτήσεις. Απαντα.



Κατενθουσιασμένος επιλέγω τον ταλαντούχο οδηγό Tagazia υπό τη σημαία της πεπειραμένης ομάδας SN-BAR με κινητήρα ΠΕΖΗ και ορμώ στη μάχη της πίστας. Μιλάμε για ΤΑ άλογα. Αλλά τα έρημα μουλάρωσαν. Το θηρίο μου δε λέει να ξεκινήσει. Μαζί του δε, σε μιαν επίδειξη συναδελφοσύνης και ευγενούς άμιλλας, οι αντίπαλοι οδηγοί αρνούνται να αναπτύξουν ταχύτητα άνω των 0,5km/h.

Ανατρέχοντας στη βίβλο του επιμελούς gamer (βλ. manual), ανακαλύπτω ότι ο υπολογιστής μου δεν είναι αντάξιος ενός τόσο καταπληκτικού προγράμματος. Σιγά που θα κωλώσω. Καπάκι αναβαθμίζω το PC σε P166MMX. Μπράβο μου.

Ξανά μανά. Οι δρόμοι δικοί μου. Θα σκίσω!

Ξεκινώ φουριόζος και παραδέχομαι ότι το 'τέρας' έφυγε. Μάλιστα, μετά από κάνα-δυο λεπτά φτάνω στην πρώτη στροφή. Κάτι δεν πάει καλά. Μετά από 2 λεπτά οδήγησης έπρεπε να έχω περάσει τη γραμμή τερματισμού.

Είμαι σίγουρος ότι η επιλογή Autopause είναι ανενεργός. Το ντουμάνι καπνού από τα τσιγάρα που έχω κάνει με βεβαιώνει ότι όλα τα άλλα παράθυρα είναι κλειστά. Χμμμ.... Μα ναι! Πώς δεν το κατάλαβα. Φταίει το παλιάμαξο. Κι εγώ. Εγώ που θέλω να τρέξω με 800 άλογα να μην ξέρω τι γίνεται μέσα στη μηχανή. Ανοίγω το καπό του υπολογιστή. Αίσχος. Χάλια αδιόρθωτα. Εξάλιτρος κινητήρας σε 1,6MB σκληρό. Ανήκουστο. 64bit απόδοση ήχου με οβάλ εξάτμιση. Απαράδεκτον. Παρατηρώ δε έκπληκτος ότι η λειτουργία του τροφοδοτικού παρακάμπτεται μετά τις 7.000 στροφές. Ακόμα αναφέρω ότι ανάλογα με τα λάστιχα που επιλέγω (σκληρά, βρόχινα κ.λπ.)





απαιτούνται οι αντίστοιχοι drivers της κάρτας γραφικών από την εταιρεία ελαστικών μέσω Internet.

Συμπερασματικά, το όχημά μου είναι ασύνδετο, αντικρουόμενο, αντιφατικό, αντιδημοκρατικό, χωρίς φίλαθλο πνεύμα και γενικώς ανήθικο. Στερούμενο δε κάθε ελπίδας επαναφοράς κατατάσσεται στα είδη παρακμής και το αβυσσαλέο μέλλον του είναι προδιαγεγραμμένο: Παραχωρείται ως πράξη καλής θέλησης σε χρήστη του Νοτίου Ημισφαιρίου και σε τιμή κάτω του μηνιαίου εισοδήματός του.

Οσο για μένα; Δεν ακούσατε τίποτα για το νέο 'μηχάνημα' με επεξεργαστή άνω των 1.000 ίππων, ηλεκτρομαγνητικό shut-down και υδραυλικό ποντίκι; Αγαπημένοι μου συντάκτες, είστε οι πρώτοι που το μαθαίνετε. Το έχω παραγγείλει! Μην απορείτε. Με προκαταβολή το παλιό σας ηχείο (δεξιό ή αριστερό, δεν έχει σημασία) και πρώτη δόση μετά το πέρας της εγγύησης, μπορείτε και σεις!

Τολμήστε!

Γ. Πειρατεία-Αλεπουδιά

Ασφαλώς, κρίνοντας από αυτά που έχω γράψει μέχρι τώρα, θα με χαρακτηρίσατε τουλάχιστον ως υπερφίαλο. Συμφωνώ απολύτως μαζί σας. Αλλάζω ύφος, λοιπόν, για να τελειώσει επιτέλους και το γράμμα.

Αυτονόητο είναι ότι όλοι οι χρήστες θέλουν να χρησιμοποιούν αυθεντικό software. Το ίδιο ισχύει και για τους εμπόρους, πόσο μάλλον για τους παραγωγούς. Το πρόβλημα, όμως, της πειρατείας υφίσταται και μάλιστα σε μεγάλο βαθμό. Οπότε κάπου 'χωλαίνει' το σύστημα. Από τον κατασκευαστή, δηλαδή, μέχρι τον παραλήπτη.

Να πάρουμε τον τελευταίο. Το χρήστη. Από τη στιγμή που έχει τη δυνατότητα να αγοράσει το ίδιο πρόγραμμα με 12.000 δρχ. (αναφέρομαι σε PC games) ή με 3.000, δεν μπορούμε να βασιστούμε στην καλή του θέληση για να περιορίσουμε την πειρατεία (εάν θέλουμε). Εξάλλου είναι και ο λιγότερο υπαίτιος.

Τα διάφορα κατά τόπους καταστήματα λιανικής, κατά τη γνώμη μου, είναι τα τελευταία που θα ήθελαν μια τέτοια κατάσταση. Τι καλύτερο γι' αυτά από το να μοσχοπουλούν το προϊόν τους ακριβότερα και νόμιμα; Δεν νομίζω ότι κέρδος ανά CD δύο-δυόμισι χιλιάδων δραχμών (μείον την όποια εργασία αντιγραφής) είναι κατά πολύ μεγαλύτερο από αυτό μιας πώλησης ενός original τίτλου. Ενδεχομένως να είναι και μικρότερο. Αν προσθέσουμε και τα πρόστιμα όταν γίνονται 'τσακωτοί', τότε οδηγούμαστε στο συμπέρασμα ότι πρώτα αυτά πλήττονται από την πειρατεία.

Εντάξει, μωρέ. Να μην κάνω το άσπρο μαύρο. Ολ' αυτά μπορεί να είναι αλήθεια, αλλά δεν συμπεριέλαβα τον παράγοντα ποσότητα. Οτι δηλαδή μειώνεται το κέρδος, αλλά αυξάνονται οι πωλήσεις.

Τώρα, όμως, μπαίνουμε σε άλλα 'κανάλια' και δεν θα επεκταθώ. Μην παραβλέπουμε, ωστόσο, ότι το φαινόμενο είναι διεθνές. Εν πάση περιπτώσει, νομίζω ότι τα καταστήματα πληροφορικής δεν είναι κερδισμένα από αυτήν την ιστορία. (Είμαι ο έσχατος που θα τα υπερασπιζόμουν, γιατί αν θυμηθώ παρακάτω να γράψω τι έπαθα όταν αγόρασα τον υπολογιστή που περιέγραψα σε προηγούμενα κεφάλαια, θα γελάσει κάθε ξεδοντιάρης.)

Παρακάμπτοντας, θέλω να εκφράσω την πλήρη διαφωνία μου με τη στάση (όχι, όμως, την ουσία) του περιοδικού έναντι του θέματος. Με ευχολόγια προς τους χρήστες και αφορισμούς στους πωλητές μόνο συμβολή δεν μπορείτε να έχετε στην αντιμετώπισή του.

Για τις εταιρείες διανομής, αν και δεν ξέρω πώς ακριβώς λειτουργούν, δεν μπορώ να σκεφτώ γιατί να θέλουν να προωθήσουν την πειρατεία.

Οσο για τους άμεσα θιγόμενους, τις εταιρείες παραγωγής λογισμικού, ούτε τη θέλουν, ούτε μπορούν να την αντιμετωπίσουν. (Επιμένω στις 'εταιρείες' και όχι στους επιμέρους παραγωγούς.) Εγώ, λοιπόν, λέω ότι είναι οι μόνες που μπορούν να την αντιμετωπίσουν, αλλά δεν το κάνουν γιατί δεν το θέλουν! Να είμαστε σοβαροί. Δεν μπορείς, κυρία δείνα εταιρεία, να μου παρουσιάζεις παραγωγές με 3Dόλα, παπάδες -και μην αρχίσω- και να μην μπορείς στοιχειωδώς να προστατεύσεις το προϊόν σου. Τόσα σετ εντολών έχεις ανακαλύψει. Χάθηκε ο κόσμος να βρεις κάτι να 'κλειδώσεις' το πρόγραμμά σου; Στην AMIGA που είχα οι άνθρωποι σκαρφίζονταν κάθε λίγο καινούρια 'κόλπα' για να αποφύγουν τους απανταχού hackers. Εστω παροδικά. Εδώ φτάσαμε στο σημείο να έρχονται στην Ελλάδα πρώτα οι κόπιες και μετά τα αυθεντικά προγράμματα. Τραγελαφικά πράγματα.

Αγόρασα πριν από λίγο καιρό τη VBasic με 2.500 δρχ. (Ασφαλώς και παίρνω αντίγραφα



όταν η τιμή του προγράμματος δεν ανταποκρίνεται στην αξία του κρίνοντας από την παρουσίασή του. Δόξα τω Θεώ, έχω πληρώσει αδρά original 'αριστουργήματα' που 'κόσμησαν' το σκληρό μου κάτω της μισής ώρας.)

Κάνοντας την εγκατάσταση μου ζητήθηκαν διάφοροι κωδικοί. (Πράγμα που δεν έχω δει σε games, ποιος ξέρει γιατί.) Επιτέλους, λέω. Κάτι κινείται. Αρχισαν οι προγραμματιστές να έχουν απαιτήσεις από τους πελάτες τους. Παίρνω τηλέφωνο το μαγαζί από όπου 'αγόρασα' το πρόγραμμα. Εδώ -λέω- μου ζητάει κάτι νούμερα. Τι γίνεται; Απάντηση: 'Μπες στο Internet να τα βρεις'. Το διανοείστε; Προϊόν αξίας εκατοντάδων χιλιάδων δραχμών ξεπουλιέται στο Διαδίκτυο. Μάάάλιστα.

Το φάγαμε. Οι πανίσχυροι hackers λυμαίνονται τις ανήμπορες εταιρείες. Νισάφι!

Κι εσείς, φίλοι μου. Αναθεωρήστε τη στάση σας. Ελάχιστοι από αυτούς που εμπορεύονται το PC software στη χώρα μας είναι σε θέση να το 'σπάσουν' (αν προστατεύεται). Και να το κατάφερναν, δεν θα μπορούσαν να στήσουν έναν τέτοιο μηχανισμό ώστε να πουλούν παράνομα τέτοιες ποσότητες.

Καταργώ τα κεφάλαια και συμπυκνώνω όσο μπορώ αυτά που θέλω ακόμα να πω, γιατί νύχτωσε. Αδιανόητο να μην υπάρχει μια πλατφόρμα, ένα σημείο αναφοράς στους Η/Υ. Ανεχθήκαμε επί χρόνια τις κατά καιρούς 'εξελίξεις'. Το τελευταίο διάστημα, όμως, βομβαρδιζόμαστε από τόνους MHz. Μας γίνανε οι τρεις παραγωγοί επεξεργαστών δύο. Και βαλθήκανε να ξεπεράσουν το 1GHz. Λες και με νοιάζει εμένα. Ρε, φτάστε στα 5GHz. Στα 10. Δεν μ' ενδιαφέρει! Αποφασίστε, όμως. Ενα θέλετε; Ναι εμείς. Δύο θέλετε; Δύο ναι κι εμείς. Κατασταλάξτε, όμως, κάπου. Του κερατά. Εγώ (όντως) διαθέτω 500.000 να αγοράσω το προϊόν σας. Να πάρω, όμως, τι; Τίποτα. Κρατώ τον υπολογιστή μου, ο οποίος αρκεί και με το παραπάνω γι' αυτό που τον θέλω και χώνω 150.000 και παίρνω το PSX2 να γουστάρω και κάνα παιχνίδι. Μου μένουνε και τριάμισι κατοστάρικα.



Αλλο θέμα (και μη με κοιτάτε έτσι, προσπαθώ να τελειώσω) είναι αυτό του λειτουργικού. Χα! Ξανά χα! Η πρώτη μου επαφή με τους υπολογιστές ήρθε μέσω CPC. Και το πρώτο πράγμα που έμαθα γι' αυτούς ήταν ότι είναι 'γκέκες'. Αριθμητήρια. Νογάνε μόνο από ναι και όχι. Είτε 8 bit είναι είτε 128, η δομή είναι η ίδια. Οτιδήποτε εκτός από 1 και 0 είναι ξένη γλώσσα γι' αυτούς. Μάλιστα ο Amstrad το παραδεχόταν. Και μου έδινε τη δυνατότητα να λειτουργήσω καταλλήλως. Το σημερινό καθιερωμένο λειτουργικό, τα Windows (και δεν ασχολούμαι με το κατά πόσον κάποια άλλα παρεμφερή είναι καλύτερα ή όχι από τη στιγμή που δεν είναι on-chip), καταβάλλει φιλότιμες προσπάθειες να με πείσει ότι είναι πιο έξυπνο. Ε, όχι δα! Δεν είναι. Ακόμα γκέκας είναι. Και θα συνεχίσει να είναι για πάντα. Η διαφορά είναι ότι τώρα το δείχνει, αλλά δεν το παραδέχεται. Κλικάρω οτιδήποτε και μου βγάζει επιλογές. Δηλαδή ναι και όχι. Υποεπιλογές του 1 και 0 και πάει λέγοντας. Αηδίες. Εξυπνα λειτουργικά όσο έξυπνες βόμβες. Θεωρούν μάλιστα ότι κάνουν καλύτερη χρήση του σκληρού μου δίσκου απ' ό,τι εγώ, σε σημείο που να μη με αφήνουν να παρέμβω άμεσα σε αυτόν. Με καθιστούν δε υπεύθυνο αν εμπλακώ στα του οίκου τους. Μητρώα, πατρώα και λοιπά άβατα. Κατά τ' άλλα ας μας θυμίσει κάποιος ότι πρόκειται για εμπορικό software. Για τις γλώσσες προγραμματισμού. Δεν είναι να το περνάμε έτσι. Είναι το μέσον επικοινωνίας με τους γκέκες που έλεγα προηγουμένως. Ας πάρουμε την Basic, την οποία και γνωρίζω.

Δεν μπορείς, κυρία δείνα εταιρεία, να μου παρουσιάζεις παραγωγές με 3Dόλα, παπάδες -και μην αρχίσω- και να μην μπορείς στοιχειωδώς να προστατεύσεις το προϊόν σου. Τόσα σετ εντολών έχεις ανακαλύψει. Χάθηκε ο κόσμος να βρεις κάτι να "κλειδώσεις" το πρόγραμμά σου;



Τρόπος του γράφειν δηλαδή, γιατί από την Basic 1.1 που πρωτοέμαθα μέχρι την τελευταία που χρησιμοποίησα, την Dark Basic (χάρη στο 'PC Master'), υπάρχουν αρκετές διαφορές. Αν τις συγκρίνουμε, και με εξαίρεση ελάχιστες πραγματικά χρήσιμες εντολές όπως το 'swapvalue' ή το 'returnvalue' ή ακόμα ορισμένες διευκολύνσεις (όπως η χρήση ετικέτας αντί αριθμού στις ρουτίνες), τα υπόλοιπα με κάνουν να αισθάνομαι πιο ηλίθιος απ' ό,τι είμαι.

Ασφαλώς οι νέοι χρήστες που θέλουν ν' ασχοληθούν με τον ερασιτεχνικό προγραμματισμό δεν πρέπει ν' αποθαρρυνθούν μπλέκοντας με ατελείωτες συναρτήσεις. Οχι, όμως, τέτοια απλοποίηση, ρε λεβέντες. Με τέτοιο υπόβαθρο που σε hardware που έχει basic σήμερα έπρεπε να 'κεντάει'. Αντιθέτως. Μετά πολυετούς εξέλιξης της γλώσσας βρισκόμαστε στο σημείο να μετονομασθεί το 'rnd' σε 'randomize', να χρειάζεται καθορισμός της μεταβλητής 'next' ως προς το 'from to', τρεις διαφορετικές εντολές loop (με το gosub/return τέσσερις), απίθανες εντολές που επιβαρύνουν το σύστημα κ.λπ. (Δοκιμάστε, για παράδειγμα, το 'object hit' ή το 'object collision', άμα θέλετε να δείτε τον υπολογιστή σας να σέρνεται, ενώ υπάρχει το 'object position', πιο γρήγορη και ολοκληρωμένη εντολή, αν και με περισσότερη 'δουλειά').

Εκδόσεις επί εκδόσεων μιας προσφυγικής γλώσσας σε ανυπόστατο υπολογιστή. Και βέβαια μας αφαιρείται κάθε πρόσβαση στον πηγαίο κώδικα, αν δεν ενσκήψουμε στους μεταβαλλόμενους κατά το δοκούν drivers του κάθε λογής κατασκευαστή hardware."

Στο σημείο αυτό θα διακόψουμε λόγω έλλειψης χώρου. Θα επανέλθουμε, όμως, στο επόμενο τεύχος με τη συνέχεια αυτής της τόσο ενδιαφέρουσας επιστολής, καθώς και με τα δικά μας σχόλια.

PC

μεταξύ μας

ΑΝΕΚΔΟΤΟ, ΙΣΩΣ...

Μπορεί να είναι αληθινή ιστορία, μπορεί και όχι. Με όλα αυτά που ακούω κάθε μέρα, μέχρι και ότι ο γάιδαρος πετάει μπορεί να πιστέψω.

Μία γνωστή και μη εξαιρετέα φίλη από το περιβάλλον του περιοδικού (για να σας βοηθήσω, το nickname της θυμίζει έντονα αυτή την κρέμα που μπαίνει επάνω από το παστίτσιο και το μουσακά...) μου έστειλε ένα e-mail με γελάκια [ξέρετε, :-))))))], το οποίο περιλάμβανε την παρακάτω ιστοριούλα - ανέκδοτο. Πολύ καλό, δεν λέω, μόνο που η εν λόγω δεσποινίς διατείνεται ότι είναι και αληθινή. Ε, όχι, μπρε πώς-σε-λέν', δεν μασάει η κατσίκα ταραμά... (Αν η ιστοριούλα είναι ο ταραμάς, τότε τι είμαι εγώ; ΜΗΝ το πείτε!)

Η επιστροφή του ΠΗΧ (ΠΗΧ = Πιο Ηλίθιος Χρήστης)
Κάποιος παίρνει τηλέφωνο στο σέρβις επειδή ο υπολογιστής του έχει πρόβλημα:
Τεχνίτης: Ποιο είναι το πρόβλημά σας;
Πελάτης: Βγαίνει καπνός από το τροφοδοτικό!
Τεχνίτης: Τότε νομίζω ότι χρειάζεστε ένα καινούριο τροφοδοτικό.
Πελάτης: Οχι! Χρειάζεται τροποποίηση των αρχείων συστήματος.
Τεχνίτης: Πιστέψτε με, έχει χαλάσει το τροφοδοτικό και πρέπει να αντικατασταθεί.
Πελάτης: Αποκλείεται! Κάποιος μου είπε ότι πρέπει να τροποποιήσω τα αρχεία συστήματος κι όλα θα είναι εντάξει. Θέλω να μου πείτε ποια εντολή πρέπει να προσθέσω.

Επειτα από δέκα λεπτά συζήτησης ο πελάτης ακόμα επιμένει ότι έχει δίκιο. Ο τεχνίτης, απελπισμένος πια, τα παρατά:
Τεχνίτης: Ωραία, ζητώ συγγνώμη, έχετε δίκιο. Υπάρχει μία κρυφή εντολή του DOS την οποία συνήθως δεν δίνουμε στους πελάτες.
Πελάτης: Βλέπετε, αφού το ήξερα!
Τεχνίτης: Λοιπόν, πρέπει να εισαγάγετε την εντολή LOAD NOSMOKE.COM στην τελευταία σειρά του αρχείου CONFIG.SYS. Υστερα ξαναπάρτε με τηλέφωνο για να μου πείτε εάν όλα είναι εντάξει.

Αλλα δέκα λεπτά αργότερα:
Πελάτης: Δεν έγινε τίποτα! Το τροφοδοτικό καπνίζει ακόμα!
Τεχνίτης: Ποια έκδοση του DOS χρησιμοποιείτε;
Πελάτης: MS-DOS 6.22
Τεχνίτης: Τότε έχετε πρόβλημα. Η έκδοση αυτή δεν διαθέτει ακόμα NOSMOKE.COM. Θα πρέπει να επικοινωνήσετε με τη Microsoft και να ζητήσετε το σχετικό upgrade. Παρακαλώ να με ενημερώσετε.

Μία ώρα αργότερα:
Πελάτης: Χρειάζομαι ένα καινούριο τροφοδοτικό.
Τεχνίτης: Πώς σας ήρθε ξαφνικά;
Πελάτης: Ξέρετε, τηλεφώνησα στη Microsoft και τους είπα ακριβώς ό,τι μου είπατε εσείς. Επειτα μου ζήτησαν τη μάρκα, το μοντέλο κι άλλα στοιχεία του τροφοδοτικού.
Τεχνίτης: Και τι σας απάντησαν;
Πελάτης: Μου είπαν ότι το δικό μου τροφοδοτικό δεν είναι συμβατό με το NOSMOKE.COM (μπου - χα - χα!)

Η "ΤΡΕΛΑ" ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ

Βλέπω ότι από παλαβές hardware καταστάσεις είμαστε πλήρεις! Εμ, βέβαια, στα βουνά ζούμε;

Καλά λένε ότι η "τρέλα δεν πάει στα βουνά"... Εχετε ακούσει για κάποιον ορεσίβιο που να έχει αντιμετωπίσει τρελές καταστάσεις με τον υπολογιστή του; Εγώ, πάντως, όχι. (Το γεγονός ότι η διείσδυση της τεχνολογίας των υπολογιστών στα βουνά και τα λαγκάδια είναι περιορισμένη δεν επηρεάζει τη φάση και παρακαλώ να μη γραφτεί στα πρακτικά, κύριοι ένορκοι.) Εμείς οι πεδινοί τα τραβάμε όλα. Και ο φίλος που μας έστειλε την παρακάτω επιστολή μάλλον στη συνομοταξία αυτή ανήκει (των πεδινών...).

"Αγαπητέ MASTER,
Σου στέλνω αυτό το γράμμα για να συνεχίσω το 'Τρέλας Εγκώμιο' που ξεκίνησε από το γράμμα του BILBO και συνεχίστηκε από τον ΕΛΕΥΘΕΡΩΤΗ στο τεύχος 130. Λοιπόν, ο δικός μου υπολογιστής έκανε Restart μόνος.
Εξηγούμαι:
Εκεί λοιπόν που ξεκινούσες περιχαρής τον υπολογιστή, μόλις άρχιζαν τα WINDOWS 98 το μηχάνημα εντελώς ξαφνικά και χωρίς καμιά προειδοποίηση ξεκινούσε ξανά από την αρχή μόνο του! Το πήγα λοιπόν αμέσως εκεί από όπου το αγόρασα για να το κοιτάξουν. Τι format του έκαναν, τι εξαρτήματα του άλλαξαν, αυτό τίποτα, εκεί να συνεχίζει. Τελικά ανακάλυψα, έπειτα από αρκετό καιρό και πειράματα, ότι για όλα έφταιγε (άκουσον - άκουσον) ο ελεύθερος χώρος στο δίσκο! Μάλιστα, αν ο ελεύθερος χώρος ήταν πάνω από 4GB έκανε μόνο του Restart. Κουφό, ε; Παρ' όλα αυτά πέρα για πέρα πραγματικό. Αν θες, γράψε μου για περαιτέρω λεπτομέρειες.
Kaju

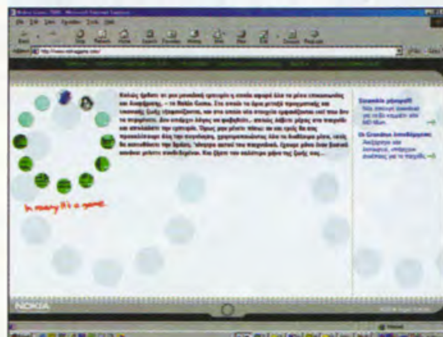
Υ.Γ.: Ο γράφων ουδεμία ευθύνη φέρει για οποιαδήποτε ψυχολογική βλάβη στους αναγνώστες.:)"

Παραείναι τρελό για να είναι αληθινό, τι λέτε κι εσείς; Εγώ πάντως σκέφτομαι να πάρω τα βουνά και να ζητήσω μετάθεση στον Ολυμπο για σιγουριά...

ΔΗ ΝΟΚΙΑ ΓΚΕΪΜ

Το Nokia Game ήταν, τελικά, μία πολύ καλή ιδέα, η οποία μάλιστα -μέχρι τώρα τουλάχιστον- υλοποιείται άψογα!

Το ενδιαφέρον μου για το Nokia game κεντρίστηκε από την πρώτη κιόλας στιγμή που είδα τη σχετική διαφήμιση στην τηλεόραση. "Ωπα", λέω, "αυτό είναι για μένα", και την επόμενη μέρα πήγα και γράφτηκα στο game στο ειδικό site που έχει δημιουργήσει η Nokia (www.nokiagame.com), προλαβαίνοντας σχεδόν "στο τσακ" την εκπνοή της προθεσμίας υποβολής των αιτήσεων (δεν είμαι και πολύ τηλεορασόβιος, βλέπετε, οπότε πιθανότατα είδα μία από τις τελευταίες διαφημίσεις για το Nokia game...). Μετά τη συμπλήρωση και την αποστολή της on-line αίτησης, μου ήρθε ένα mail από τον gamemaster του Nokia game (στα ελληνικά, παρακαλώ!) ότι η αίτησή μου έγινε αποδεκτή και ότι, όταν ξεκινήσει το game (την 1η Νοεμβρίου



NO COMMENT



2000), θα λάβω σχετική ειδοποίηση.
Πράγματι, την Τετάρτη 1 Νοεμβρίου 2000 και ώρα 12:00 το μεσημέρι, λαμβάνω ένα μήνυμα μέσω e-mail το οποίο έλεγε ότι:

"ΚΑΤΙ ΤΡΟΜΕΡΟ ΕΠΑΘΕ Ο ΦΙΛΟΣ ΣΟΥ Ο SISU. ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕ ΤΟ MEGA ΣΤΙΣ 19:35. Η ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΣΟΥ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΕΙΣ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ NOKIA GAME!"
Το MEGA; Στις 7:30 το απόγευμα; Χα! Και ποιος σας είπε ότι θα είμαι εγώ στο σπίτι αυτή την ώρα; Για να λέμε και την αλήθεια, προσπάθησα. Προσπάθησα, αλλά απέτυχα. Οταν πια έφτασα σπίτι ήταν περασμένες 8:00 και από την τσαντίλα μου ούτε καν άνοιξα την τηλεόραση εκείνη την ημέρα (ευκαιρία να παίξω και κάνα game - στο PlayStation, can you believe this? Προδότης, Δοσίλογος, Ισκαριώτης, Ανανδρος και όλα τα ανωτέρω μαζί) απογοητευμένος από το γεγονός ότι έχασα την ευκαιρία να παίξω σε ένα πρωτοποριακό (απ' ό,τι φαινόταν) computer game.
Τα πράγματα όμως δεν ήταν τόσο άσχημα όσο πίστεψα στην αρχή. Το επόμενο μήνυμα από τον gamemaster ήρθε το απόγευμα της επόμενης ημέρας και έλεγε τα εξής:

*"Subject: Ακόμα δεν επισκεφθήκατε το logbook του Nokia Game;
Αγαπητέ παίκτη, χθες ξεκίνησε με ένα θεαματικό spot στην τηλεόραση το Nokia Game, το οποίο σας οδήγησε στο πρώτο site του παιχνιδιού στο www.nokiagame.com/start. Παρακαλούμε επισκεφθείτε αυτό το site πριν από την Παρασκευή 3 Νοεμβρίου, στις 18:00, αλλιώς το Nokia Game θα τελειώσει για εσάς. Αν δεν είδατε το spot στην τηλεόραση, παρακαλούμε επισκεφθείτε το www.nokiagame.com/tv για την αγγλική εκδοχή του spot. Το spot υπάρχει μόνο στα αγγλικά. Το site θα είναι διαθέσιμο μέχρι την Παρασκευή το βράδυ.
Αλλη μια σελίδα που θα πρέπει να δείτε είναι το logbook του παιχνιδιού, όπου εκεί ένας από τους παίκτες μοιράζεται μαζί σας τις εντυπώσεις του από τη πρώτη μέρα του Nokia Game.
Αν έχετε την εντύπωση ότι χάσατε κάποιο στοιχείο, απλώς επισκεφθείτε το logbook και τις σελίδες με τα news στη homepage. Οι σελίδες αυτές περιέχουν όλες τις απαραίτητες πληροφορίες.
Καλή διασκέδαση σε αυτό το Nokia Game!"*

Τίποτα δεν χάθηκε λοιπόν! Επισκέφθηκα πράγματι τη σελίδα στο www.nokiagame.com/start και ξεκίνησα. Το σκηνικό έχει ως εξής: Ο ήρωας του παιχνιδιού, ο Sisu (εσύ), περιμαζεύεται από περαστικούς σε κωματώδη κατάσταση σε κάποιον δρόμο των Καννών. Ξυπνά στο κρεβάτι ενός νοσοκομείου χωρίς να ξέρει ούτε ποιος είναι, ούτε πού βρίσκεται, ούτε γιατί βρίσκεται εκεί. Ωραία πράγματα δηλαδή. Ολο το on-line κομμάτι του παιχνιδιού είναι γραμμένο σε flash και παίζεται μέσα από τον browser του υπολογιστή σου. Ως genre, το παιχνίδι τείνει περισσότερο προς το adventure, αν και έχει ορισμένα (ελάχιστα μέχρι τώρα) action στοιχεία. Για να μην τα πολυλογώ, μιλάς με ορισμένους ανθρώπους που ήταν κοντά στον τόπο του "ατυχήματος" προσπαθώντας να καταλάβεις πώς βρέθηκες στο νοσοκομείο, αν και δεν καταφέρνεις και πολλά πράγματα. Σου δίνουν όμως το κινητό σου τηλέφωνο, το οποίο είχε παραπέσει στο σημείο του "ατυχήματος". Εκεί τελείωσε η πρώτη φάση του παιχνιδιού. Το βράδυ που πήγα σπίτι, χτυπάει το κινητό και ακούγεται στην αρχή μια μουσικούλα. Πάνω που ήμουν έτοιμος να διαολοστείλω τον κακόγουστο φαρσέρ, ακούω μια φωνίτσα (στα ελληνικά) να λέει: "Γεια σου. Είμαι ο Mika..."
Ετσι, μαθαίνεις ότι έχεις έναν αδερφό, τον Mika, ενώ στη συνέχεια έρχεται σε επαφή μαζί σου και η μητέρα σου (όχι η ΔΙΚΗ σου μητέρα, η μητέρα του Sisu), η οποία μάλιστα σου στέλνει και ένα δέμα με ένα μουσικό Minidisk. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές (με μεγάλη ταχύτητα γιατί πρέπει να προλάβω το κεντρικό δελτίο ειδήσεων του Mega) μου έχει στείλει ένα μήνυμα SMS ο Mika που μου λέει ότι πρέπει να συναντηθούμε (το πώς, θα το δω στο δελτίο ειδήσεων...). Και πάλι δεν ξέρω αν θα προλάβω έτσι όπως έχουν κάνει τα δελτία να ξεκινάνε στις 7:00.
Μη με καθυστερείτε άλλο. Αυτή τη φορά πρέπει να προλάβω!

DOMAIN NAMES ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ;

Μια πρόσφατη είδηση σχετικά με την υποστήριξη κινεζικών χαρακτήρων στα domain names δίνει ελπίδες...

Η είδηση δημοσιεύθηκε στο Compuweb (www.compuweb.gr) και πέρασε στα ψιλά. Μέχρι σήμερα γνωρίζαμε όλοι ότι ένα domain name έπρεπε να αποτελείται αποκλειστικά από λατινικούς χαρακτήρες. Από τις 8 Νοεμβρίου, όμως, η VeriSign Global Registry Services, η εταιρεία που είναι υπεύθυνη για τα domain names που έχουν επίθημα .com, .net and .org, άρχισε πλέον να αποδέχεται και domains με χαρακτήρες ασιατικών γλωσσών, αρχής γενομένης από τα ιαπωνικά, τα κινεζικά και τα κορεατικά.
Ισως, λοιπόν, να μην είναι μακριά ο καιρός που θα μπορούμε και εμείς οι Ελληνες να κατοχυρώνουμε domain names στη μητρική γλώσσα μας. Η σελίδα δηλαδή του Ελληνικού Κοινοβουλίου θα μπορούσε να είναι ιστός.κοινοβούλιο.gr και όχι www.parliament.gr όπως είναι σήμερα. Βέβαια, αυτό δημιουργεί ορισμένα προβλήματα στην ποθούμενη διεθνοποίηση της αγοράς, καθώς ελάχιστοι στο εξωτερικό έχουν ελληνικά fonts στον υπολογιστή τους και ακόμα λιγότεροι ξέρουν να τα χρησιμοποιούν. Θα δούμε. Το ιαπωνικοκινεζικοκορεατικό παράδειγμα θα αναδείξει τα προβλήματα και τα πλεονεκτήματα μιας τέτοιας προσπάθειας. PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

PLANET PROJECT
Η πρώτη παγκόσμια δημοσκόπηση

Με την πολύτιμη βοήθεια της νέας τεχνολογίας και των τηλεπικοινωνιών, η εταιρεία 3Com σε συνεργασία με πλήθος εταιρειών της νέας τεχνολογίας θα πραγματοποιήσει την πρώτη δημοσκόπηση παγκόσμιας εμβέλειας, με στόχο την ανίχνευση των συνηθειών και των πολιτιστικών συγκλίσεων και ιδιαιτεροτήτων ολόκληρης της ανθρωπότητας. Μεταξύ 15 και 18 Νοεμβρίου το Διαδίκτυο θα δώσει "φωνή" σε όλους όσοι έχουν πρόσβαση στο Internet και θέλουν να συμμετάσχουν στην έρευνα.


ώς θα σας φαινόταν να συμμετάσχετε σε μία παγκόσμια δημοσκόπηση; Θα θέλατε να γνωρίζετε τις αντιλήψεις, τις συνήθειες, τα ήθη και τα έθιμα των περισσότερων λαών του πλανήτη; Η νέα τεχνολογία δίνει την τεχνική δυνατότητα να επιτευχθεί κάτι τέτοιο και αυτό που μένει είναι να αποφασίσει κάποιος να το εφαρμόσει.

Κάπως έτσι φαίνεται ότι σκέφτηκε η 3Com και έθεσε σε εφαρμογή το μεγαλόπνοο και φιλόδοξο σχέδιό της: να μας "μετρήσει" ή καλύτερα να "μετρήσει" ολόκληρη την ανθρωπότητα που κατοικεί τον (ταλαίπωρο) πλανήτη μας. Αρωγός στην προσπάθειά της είναι, βέβαια, το Internet και οι υπολογιστές οι οποίοι φέρουν εις πέρας το έργο της επικοινωνίας απομακρυσμένων περιοχών και της αποθήκευσης μεγάλου όγκου δεδομένων. Με την τεχνολογική αυτή βάση και με το στόχο να "καταγραφούν" τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, καθώς και τα σημεία σύγκλισης των περισσότερων φυλών του πλανήτη, ξεκίνησε το σχέδιο αυτό, το οποίο ονομάζεται Planet Project. Πρόκειται για μία έρευνα παγκόσμιου βεληνεκούς, η οποία θα διεξαχθεί σε τέσσερις ημέρες, από τις 15 μέχρι τις 18 Νοεμβρίου, μέσω Internet.



Πέρα, όμως, από όσους έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο και μπορούν να συμμετάσχουν οικειοθελώς στην παγκόσμια δημοσκόπηση ("αλληλεπιδραστική" την ονομάζει η εταιρεία), το Planet Project έχει ως στόχο να προσεγγίσει και όσους βρίσκονται στους αντίποδες του "ψηφιακού χάσματος" (μας είχε απασχολήσει σε παλαιότερο τεύχος). Χιλιάδες άτομα, εργαζόμενοι της 3Com και εθελοντές, θα ταξιδέψουν σε 90 χώρες ανά τον κόσμο, για να απευθυνθούν και σε ανθρώπους που δεν είναι συνδεδεμένοι με το Internet, κάνοντας ένα βήμα για την κάλυψη περισσότερων λαών και φυλών. Για όσους έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο (είτε μέσω του υπολογιστή τους είτε από υπολογιστές δημόσιας χρήσης) η διεύθυνση www.planetproject.com είναι ο τρόπος (και ο τόπος) συμμετοχής σε αυτήν την παγκόσμια δημοσκόπηση.

Η παγκόσμια σφυγμομέτρηση θα είναι διαθέσιμη σε οκτώ γλώσσες (κινεζικά, αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, ιταλικά, ιαπωνικά, πορτογαλικά, ισπανικά), έτσι ώστε να είναι προσιτή στους περισσότερους κατοίκους του πλανήτη. Οι δημοσκόποι που θα προσεγγίσουν όσους δεν έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο θα είναι εξοπλισμένοι με palmtop υπολογιστές χειρός και φορητά PCs, ώστε να δίνουν τα αποτελέσματά τους γρήγορα μέσω του Internet. Κάποιες από τις απομακρυσμένες "πηγές" είναι το τροπικό δάσος του Αμαζονίου, τα Ιμαλάια και οι αχανείς εκτάσεις της Σιβηρίας. Μάλιστα, κάποιοι θα ταξιδέψουν στη Ζιμπάμπουε με ένα mini bus, το οποίο θα προσφέρει ασύρματη πρόσβαση στο Internet σε παιδιά σχολικής ηλικίας.

Το Planet Project θα ξεκινήσει επισήμως στις 15 Νοεμβρίου και ώρα 6:00 π.μ. στη Νέα Υόρκη, δηλαδή στη 1:00 μ.μ. ώρα Αθήνας. Θα διαρκέσει συνολικά 83 ώρες σε όλον τον πλανήτη και θα κλείσει το Σάββατο 18 Νοεμβρίου, στις 5:00 μ.μ. ώρα Νέας Υόρκης, δηλαδή στις 12:00 τα μεσάνυχτα ώρα Αθήνας. Αν έχετε προμηθευτεί εγκαίρως το "PC Master" προλαβαίνετε να συμμετάσχετε. Διαφορετικά, μπορείτε απλώς να δείτε τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης.

ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Ο σχεδιασμός και η προετοιμασία της δημοσκόπησης διήρκεσαν περισσότερους από επτά μήνες, καθώς δεν απαιτούνταν μόνο η δημιουργία της απαραίτητης τεχνολογικής υποδομής, αλλά και η σωστή επιλογή των ερωτήσεων, έτσι ώστε αφ' ενός να καλύψουν ευρύ φάσμα θεμάτων, αφ' ετέρου να είναι κατανοητές και

εύληπτες από ετερόκλητους και διαφορετικούς πληθυσμούς (τι κοινό μπορεί να έχει ένας Ευρωπαίος με έναν Αυστραλό ιθαγενή, για παράδειγμα;).

Η δημοσκόπηση περιλαμβάνει περίπου 200 ερωτήσεις, χωρισμένες σε οκτώ θεματικές ενότητες, οι οποίες είναι οι εξής:

- Θρησκεία, Δοξασίες και Φόβοι
- Υγεία & Ευεξία
- Υπνος & Ονειρα
- Αυτοεκτίμηση
- Γάμος
- Ραντεβού & Σεξ
- Γονική μέριμνα & Παιδεία
- Νόμος & Τάξη

Μεταξύ των ερωτήσεων συμπεριλαμβάνονται και οι εξής: "Θα αλλάζατε τη φυλή σας αν ξέρατε ότι δεν μπορείτε να ξαναγυρίσετε πίσω;", "Οταν πεθάνετε, τι νομίζετε ότι θα σας συμβεί", "Πόσο συχνά σκέφτεστε το βάρος σας;" και "Πώς εσείς και ο/η σύζυγός σας εκφράζετε τη στοργή σας για τον άλλο;".

Ο συμμετέχων μπορεί να απαντήσει σε ορισμένες ή και σε όλες τις ερωτήσεις, αφού πρώτα εγγραφεί μέλος στο site της δημοσκόπησης. Σύμφωνα με την ανακοίνωση της 3Com η εγγραφή στο site έχει ως στόχο τη διαμόρφωση του δείγματος των συμμετεχόντων, έτσι ώστε να γνωρίζουν οι αναλυτές τον τόπο προέλευσης, το φύλο και την ηλικία του ατόμου που απαντάει στις ερωτήσεις. Επίσης, το registration επιτρέπει στο χρήστη να έχει πρόσβαση στα άλλα αποτελέσματα, συγκρίνοντας τις απαντήσεις του με εκείνες που έδωσαν άλλοι χρήστες.

Οι ανακοινώσεις και τα δελτία Τύπου της 3Com τονίζουν ιδιαιτέρως ότι έχουν ληφθεί όλα τα απαραίτητα μέτρα έτσι ώστε τα στοιχεία και η ταυτότητα των συμμετεχόντων να παραμείνουν προστατευμένα. Η μυστικότητα, το απόρρητο και η ασφάλεια της δημοσκόπησης είναι πρώτες προτεραιότητες και η εταιρεία διατείνεται ότι έχει λύσει κάθε πρόβλημα, ενώ ταυτόχρονα δηλώνει ότι "δεν πρόκειται να χρησιμοποιήσει τις προσωπικές πληροφορίες ή τα δεδομένα που θα συγκεντρωθούν από τη δηροσκόπηση για λόγους μάρκετινγκ, διαφήμισης ή πωλήσεων". Για το λόγο αυτόν, οι απαντήσεις των συμμετεχόντων τηρούνται σε ξεχωριστή θέση από τα αναγνωριστικά στοιχεία, όπως οι διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ενώ παράλληλα δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθούν cookies, αφού δεν θα είναι απαραίτητα για τη συμμετοχή στη δημοσκόπηση. Η 3Com δεν πρόκειται να πωλήσει τα δεδομένα που θα συγκεντρώσει ούτε θα επιδιώξει κέρδος από τις απαντήσεις, ενώ "κατ' ουδένα τρόπο θα χρησιμοποιήσει τα δεδομένα αυτά για οποιαδήποτε ενέργεια άμεσου marketing, διαφήμισης ή εταιρικών πωλήσεων, ενώ δεν θα υπάρξει spamming". Στο site δεν υπάρχουν διαφημιστικά banners ή άλλα "διαφημιστικά τρικ" του Internet (όπως fake links και άλλα σχετικά), ενώ τα δεδομένα θα χρησιμοποιηθούν μόνο για την ανάλυση των στοιχείων της έρευνας. Η 3Com σκοπεύει να διαθέσει τα αναλυμένα και τα ακατέργαστα δεδομένα (δηλαδή, χωρίς την ερευνητική ανάλυση και το σχολιασμό) για ερευνητικούς σκοπούς σε ενδιαφερόμενες εκπαιδευτικές, κυβερνητικές και μη κυβερνητικές οργανώσεις σε όλον τον κόσμο, οι οποίες θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τα στοιχεία για τους ερευνητικούς σκοπούς τους.







Πρέπει να σημειωθεί το γεγονός ότι ειδική προσοχή έχει δοθεί στους μαθητές όλου του κόσμου. Με την ονομασία Student Underground θα διεξαχθεί ειδική έρευνα που θα αφορά στους σπουδαστές και για την οποία τις ερωτήσεις έχει επιλέξει το Διεθνές Πάνελ Νεολαίας, που αποτελείται από 20 μαθητές που προέρχονται από χώρες όπως η Αυστραλία, η Ουγκάντα, η Βραζιλία και το Ισραήλ. Οι μαθητές μπορούν να συνδεθούν με τη διεύθυνση http://students.planetproject.com για να συμμετάσχουν στην ειδική δημοσκόπηση που προορίζεται γι' αυτούς.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Το πιο βασικό πρόβλημα της παγκόσμιας αυτής δημοσκόπησης (η οποία, στην αρχή της είναι πολύ καλή ιδέα) είναι το ζήτημα της ταυτότητας στον κυβερνοχώρο. Οπως έχουμε ξαναγράψει από αυτήν τη στήλη, η "ταυτότητα" είναι μία έννοια συγκεχυμένη και περίεργη στο Internet, αφού τις περισσότερες των περιπτώσεων κανείς δεν γνωρίζει αν ο "άλλος" με τον οποίο έρχεται σε επαφή είναι πραγματικά αυτός που λέει ότι είναι. Η γραπτή επικοινωνία του Διαδικτύου δεν μας επιτρέπει να έχουμε άμεση, αισθητηριακή αντίληψη του άλλου (δεν τον βλέπουμε, δεν τον ακούμε, δεν μπορούμε να τον αγγίξουμε) και ως εκ τούτου πρέπει να εμπιστευτούμε αυτό που μας λέει ότι είναι (άντρας, γυναίκα, νέος, γέρος κ.λπ.). Πώς, λοιπόν, μπορεί να διασφαλιστεί η εγκυρότητα των στοιχείων που ο καθένας θα εισαγάγει στο ερωτηματολόγιο του Planet Project; Προφανώς δεν είναι δυνατός ένας τέτοιος έλεγχος.

Σίγουρα, δεν υποστηρίζω ότι στο Internet κυκλοφορούν μόνο "επαγγελματίες ψεύτες", οι οποίοι αρέσκονται να παραπλανούν τους υπόλοιπους χρήστες, ισχυριζόμενοι ότι είναι κάποιοι άλλοι. Ομως, είναι γνωστό ότι πολλοί είναι εκείνοι που δεν αποκαλύπτουν εύκολα την αληθινή ταυτότητά τους, ενώ άλλοι αισθάνονται καλύτερα να παίζουν το λεγόμενο "παιχνίδι της ταυτότητας", υποδυόμενοι κάποιον άλλον από αυτόν που είναι στην πραγματικότητα. Είναι, επίσης, γνωστό ότι τα νεαρά (κυρίως) άτομα προβοκάρουν για πλάκα τέτοιου είδους ερωτηματολόγια, δίνοντας αλλοπρόσαλλες και παραπλανητικές απαντήσεις, απλώς και μόνο για διασκέδαση.

Ακόμη και αν ο αριθμός όλων όσοι θα πουν "ψέματα" στο ερωτηματολόγιο είναι πολύ μι-

κρός μπροστά στο συνολικό πληθυσμό που θα συμμετάσχει, εντούτοις είναι μία παράμετρος που δεν πρέπει να αγνοήσουμε, διότι φανερώνει -για ακόμη μία φορά- τα προβλήματα που ταλανίζουν την επικοινωνία στο Διαδίκτυο. Τα προβλήματα που είναι θεμελιώδη για το παρόν και το μέλλον (την εξέλιξη) του Internet.

Ωστόσο οι ανακοινώσεις της 3Com σχετικά με τη δημοσκόπηση, οι οποίες ήρθαν και στα γραφεία του περιοδικού (από τα στιβαρά μπράτσα του λατρευτού μου αρχισυντάκτη έφτασαν και στα χέρια μου), περιείχαν μία έκφραση που μου τράβηξε την προσοχή, γιατί ήταν η πρώτη φορά που την έβλεπα γραμμένη - αν και όχι μόνο την είχα σκεφτεί, αλλά την είχα συζητήσει (ακόμη και στο άρθρο του προηγούμενου τεύχους) πολλές φορές μέσα από τις στήλες του περιοδικού, χωρίς βέβαια να την έχω εκφράσει ποτέ έτσι. Πρόκειται για τη φράση: "Χιλιάδες άτομα θα διενεργήσουν τη δημοσκόπηση, διασχίζοντας το 'Ψηφιακό Χάσμα' για να προσεγγίσουν τους 'Ασύνδετους'".

Οπως καταλαβαίνετε, η λέξη που μου τράβηξε την προσοχή είναι η "Ασύνδετοι". Προς στιγμήν νόμιζα ότι διάβαζα βιβλίο επιστημονικής φαντασίας...

Χωρίς ίσως να το συνειδητοποιεί, η εταιρεία (μέσω του δελτίου Τύπου της) περιγράφει σκηνές από ένα μέλλον που είναι ήδη προ των πυλών. Ενα μέλλον κατά το οποίο η ηλεκτρονική διασύνδεση και η χρήση της νέας τεχνολογίας θα είναι δεδομένο αναμφισβήτητο για μεγάλες ομάδες πληθυσμού, οι οποίες σχεδόν δεν θα μπορούν να επιβιώσουν στην καθημερινότητά τους χωρίς τη χρήση της τεχνολογίας. Από την άλλη, στις παρυφές αυτών των μεγάλων -τεχνολογικά ακμαίων- πληθυσμιακών ομάδων των αστικών κέντρων θα φυτοζωούν όλοι εκείνοι για τους οποίους η πρόσβαση στον κυβερνοχώρο και η χρήση της νέας τεχνολογίας θα είναι άπιαστα όνειρα, όχι μόνο λόγω οικονομικών συνθηκών αλλά και λόγω περιορισμένης τεχνογνωσίας. Ηδη μεγάλες ομάδες συνανθρώπων μας είναι εκ των προτέρων αποκλεισμένες από οποιαδήποτε γνώση περί της τεχνολογίας. Πρόκειται για τις ομάδες των ηλικιωμένων και των φτωχών. Αυτών, δηλαδή, που στη μεγάλη πλειονότητά τους όχι μόνο δεν διαθέτουν υπολογιστή, αλλά δεν έχουν ιδέα πώς να τον χρησιμοποιούν.

Οι επαγγελίες περί υπερκάλυψης του "ψηφιακού χάσματος" από διαφόρους, από τον πλανητάρχη μέχρι τον Bill Gates και τώρα από τη 3Com, διαθέτουν όμορφη φρασεολογία και επαρκή αιτιολόγηση των μέτρων που φιλοδοξούν να λάβουν. Παρ' όλα αυτά, τα προβλήματα παραμένουν. Το ψηφιακό χάσμα θα βαθαίνει και θα ενισχύεται όσο και αν οι εταιρείες ή οι διεθνείς και μη οργανισμοί προσπαθούν με κάποιους τρόπους να το καλύψουν - αν προσπαθούν. Η χρήση του Internet και της νέας τεχνολογίας αποτελεί μονόδρομο για τις επιχειρήσεις και τη Νέα Οικονομία, καθώς επίσης αναγκαία συνθήκη για την επιβίωση πολλών από τους νέους επαγγελματίες και εργαζομένους. Ομως τα πράγματα δεν περιορίζονται εκεί. Οσο άνθρωποι θα πεθαίνουν από πείνα (Αφρική) ή θα σκοτώνονται καθημερινά (Παλαιστίνη, Ανατολικό Τιμόρ), η τεχνολογία θα είναι ένα άπιαστο και θεαματικό όνειρο, το οποίο μπορούν να απολαμβάνουν όσοι έχουν την άνεση του καναπέ τους και την ησυχία του ειρηνικού σπιτικού τους. Οι επαγγελίες για τη "φιλανθρωπική" κάλυψη του ψηφιακού χάσματος μόνο ιδεολογικές είναι, κατά τη γνώμη μου, και ως τέτοιες πρέπει να τις αντιμετωπίζουμε. Το ψηφιακό χάσμα ίσως κάποτε καλυφθεί, ίσως όμως και να γεννήσει τους νεολουδδίτες για τους οποίους έγραφα στο προηγούμενο τεύχος. Αλλωστε ουδείς γνωρίζει τι μας επιφυλάσσει το "ψηφιακό" μας μέλλον.

ΠΟΣΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ ΤΕΛΙΚΑ;

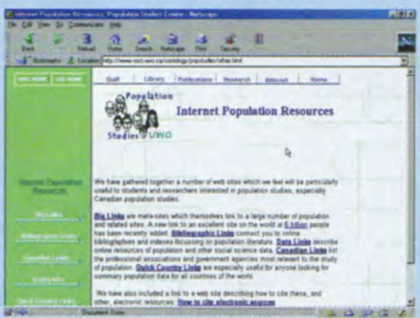
Η παγκόσμια δημοσκόπηση του Planet Project είναι μία πολύ καλή ευκαιρία να γνωρίσουμε τους άλλους πολιτισμούς και τους συνανθρώπους μας σε όλο τον πλανήτη, και ίσως να προσπαθήσουμε να τους καταλάβουμε λίγο καλύτερα. Ομως, ποιος είναι ο πληθυσμός της Γης; Πόσοι άνθρωποι ζουν αυτή τη στιγμή πάνω στον πλανήτη;



Υπάρχουν στο Internet κάποια sites που έχουν στοιχεία για τον πληθυσμό του πλανήτη, όπως αυτός διαμορφώνεται και αλλάζει ανά πάσα στιγμή. Στη διεύθυνση: www.ibiblio.org/lunarbin/worldpop μπορείτε να δείτε τον πληθυσμό της Γης όπως μεταβάλλεται ανά δευτερόλεπτο (μέσω ειδικού προγράμματος που υπολογίζει τους παγκόσμιους μέσους όρους γεννήσεων και θανάτων), καθώς και να συγκρίνετε το σημερινό πληθυσμό του πλανήτη με τον πληθυσμό παλαιότερης (από την 1.1.1970) ή μεταγενέστερης (μέχρι το 2037) εποχής. Παρόμοιο site είναι και το 6 Billion Human Beings (www.popexpo.net/eMain.html), το οποίο διαθέτει πάρα πολλά στατιστικά και μάλιστα σας επιτρέπει να δείτε ποιος ήταν ο πληθυσμός όταν γεννηθήκατε και κατά πόσο έχει αυξηθεί από τότε.



Αν, μάλιστα, θέλετε να δείτε κάποια στατιστικά στοιχεία για τον διαδικτυακό πληθυσμό, μπορείτε να επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://www.sscl.uwo.ca/sociology/popstudies/other.html, όπου θα βρείτε πλήθος links για στατιστικά στοιχεία και έρευνες. Μην παραλείψετε, επίσης, να δείτε τη σελίδα http://dir.yahoo.com/Computers_and_Internet/Internet/Statistics_and_Demographics/ του Yahoo!, όπου υπάρχουν άπειρα σχετικά sites για την ενημέρωσή σας.



Μιλάμε για τον πληθυσμό του πλανήτη, αλλά όχι για την ίδια τη Γη. Για να μην ξεχνιόμαστε, δείτε το πολύ καλό site του Discovery: www.discovery.com/guides/earth/earth.html

Γιγάντια χταπόδια, εξωγήινα μικρόβια, η πρεμιέρα του όγδοου κύκλου της σειράς "The X-Files" και ένας μυστηριώδης αστεροειδής που απειλεί τη Γη με σύγκρουση συνθέτουν ένα από τα πιο συναρπαστικά "New Millennium" από το ξεκίνημα της στήλης. Ας αρχίσουμε, λοιπόν, τη δεκαπενθήμερη περιπέτειά μας στα απέραντα λιβάδια του μέλλοντος...

Ξεκίνησε ο όγδοος κύκλος της σειράς "The X-Files"

Η Κυριακή 5 Νοεμβρίου ήταν σίγουρα μία σημαντική ημερομηνία για τους απανταχού φίλους της δημοφιλέστατης σειράς "The X-Files", αφού τότε ξεκίνησε στην Αμερική η προβολή του όγδοου κύκλου της. Οπως γράψαμε σε προηγούμενο τεύχος, ο David Duchovny θα συμμετάσχει στα μισά επεισόδια του νέου κύκλου, ενώ νέος παρτενέρ της Scully είναι ο ηθοποιός Robert Patrick. Στην Ελλάδα, τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, γίνονται διαπραγματεύσεις ανάμεσα στο Filmnet και τη Fox για την αγορά της σειράς, οι οποίες προς το παρόν δεν γνωρίζουμε αν έχουν αποδώσει καρπούς. Στο πρώτο επεισόδιο του νέου κύκλου ("Within") ο Mulder εμφανίζεται μονάχα σε εμβόλιμες σκηνές, στις οποίες οι εξωγήινοι του κάνουν κάποια πειράματα καταλήγοντας σε μία αιματηρή εγκεφαλική τομή (!), ενώ "σκάει μύτη" ακριβώς στην τελευταία σκηνή του επεισοδίου και μάλιστα στην έρημο της Αριζόνα, κρατώντας από το χέρι τον -γνωστό από προηγούμενα επεισόδια- πιτσιρικά Gibson, που έχει την ικανότητα να διαβάζει τις σκέψεις των ανθρώπων. Στο ίδιο επεισόδιο αποκαλύπτεται πως ο Mulder ήταν πολύ άρρωστος τον τελευταίο χρόνο και επρόκειτο να πεθάνει, ο ίδιος όμως το απέκρυπτε από τους συνεργάτες του. Παρ' όλα αυτά, είχε φροντίσει να παραγγείλει την ταφόπλακά του! Στο μεταξύ κάποιος που μπορεί να είναι ο Mulder, αλλά δεν αποκλείεται να είναι και ο Bounty Hunter με την εμφάνιση του Mulder, εξαφανίζει έγγραφα και αρχεία υπολογιστών από το FBI και τους πράκτορές του που σχετίζονται με τον Gibson. Για την εγκυμοσύνη της Scully, πάντως, δεν μάθαμε τίποτα καινούριο, οπότε περιμένουμε τα επόμενα επεισόδια για να δούμε τι θα συμβεί και αν θα αποκαλυφθεί ο πατέρας...

Κάποιος που μπορεί να είναι ο Mulder, αλλά δεν αποκλείεται να είναι και ο Bounty Hunter με την εμφάνιση του Mulder, εξαφανίζει έγγραφα και αρχεία υπολογιστών από το FBI και τους πράκτορές του που σχετίζονται με τον Gibson.







Χταπόδι-τέρας!

Στις αρχές Νοεμβρίου μία ομάδα από ψαράδες στη Βόρεια Ισπανία ένιωσε τη μεγαλύτερη έκπληξη της ζωής της: Μέσα από τα δίχτυα της ξεπρόβαλε ούτε λίγο ούτε πολύ ένα τεράστιο κεφαλόποδο που έμοιαζε πολύ με χταπόδι, με τη μόνη διαφορά πως το βάρος του έφτανε τα 125 κιλά και το μήκος του τα 2 μέτρα!

Περιττό να αναφέρουμε πως πρόκειται για το μεγαλύτερο δείγμα του είδους που έχει αλιευθεί μέχρι σήμερα - ο κάτοχος του προηγούμενου ρεκόρ ζύγιζε... μόλις 60 κιλά. Αξίζει δε να προσθέσουμε πως διαθέτει τερατόμορφα χαρακτηριστικά (δεν πρόκειται δηλαδή για ένα απλό χταπόδι, έστω σε... μεγέθυνση) και εκπέμπει φως! Στη φωτογραφία μπορείτε να το απολαύσετε σε όλο του το μεγαλείο. Αν τώρα σας άνοιξε η όρεξη και ονειρεύεστε το χταπόδι-γίγας στο πιάτο σας, δυστυχώς ατυχήσατε, όπως και οι... άμεσα ενδιαφερόμενοι Ισπανοί ψαράδες, αφού το εν λόγω κεφαλόποδο κατέληξε σε ένα τοπικό ιχθυολογικό κέντρο, όπου θα εκτίθεται προς τέρψη της περιέργειας των επισκεπτών. Χμ... τώρα που το σκέφτομαι, καιρό έχω να φάω χταποδάκι και μου άνοιξε η όρεξη για κανένα μεζέ...

Μέσα από τα δίχτυα των ψαράδων ξεπρόβαλε ούτε λίγο ούτε πολύ ένα τεράστιο κεφαλόποδο που έμοιαζε πολύ με χταπόδι, με τη μόνη διαφορά πως το βάρος του έφτανε τα 125 κιλά και το μήκος του τα 2 μέτρα!

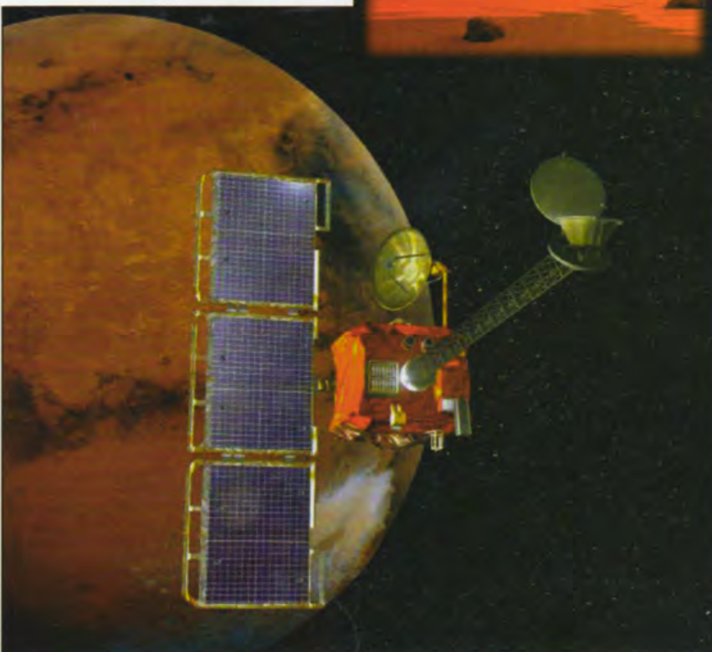
Κίνδυνος από τον Αρη

Για τη δεκαετία που ήδη διανύουμε η NASA έχει προγραμματίσει αποστολές που θα συλλέξουν δείγματα από το αρειανό έδαφος (χώμα και πετρώματα). "Ολα καλά μέχρι εδώ", θα σκεφτείτε, "καλώς να μας έρθουν." Εμ, έλα ντε που δεν είναι ακριβώς έτσι... Κοτζάμ οργανισμός υπό την επωνυμία ICAMSR (International Committee Against Mars Sample Return) αντιστέκεται σθεναρά σε αυτήν ακριβώς την προοπτική. Μάλιστα, δεν πρόκειται για κάποιο σύλλογο φανατικών, αλλά για επιστήμονες και σοβαρούς ερευνητές. Ποιος ο λόγος για όλη αυτή τη φασαρία, θα αναρωτιέστε ασφαλώς. Σύμφωνα, λοιπόν, με την ICAMSR τα δείγματα από το έδαφος του Κόκκινου Πλανήτη που θα έρθουν στη Γη ενδέχεται να εγκυμονούν σοβαρούς κινδύνους για τη βιολογική ισορροπία στον πλανήτη μας, ίσως δε και για τη δική μας υγεία, αν σε αυτά υπάρχουν μικρόβια άγνωστα σε εμάς. Οπως καταλαβαίνετε, σε μία τέτοια περίπτωση είναι δυνατόν να προκύψουν επιδημίες ικανές ακόμη και να εξοντώσουν ολόκληρα είδη.

Σύμφωνα, με την ICAMSR τα δείγματα από το έδαφος του Αρη που θα έρθουν στη Γη ενδέχεται να εγκυμονούν σοβαρούς κινδύνους για τη βιολογική ισορροπία στον πλανήτη μας.

Η NASA, από τη μεριά της, αντιπαραθέτει τη λήψη όλων των απαραίτητων μέτρων ασφάλειας, ενώ η μέχρι στιγμής εμπειρία από τους αρειανούς μετεωρίτες που κατά καιρούς πέφτουν στη Γη δεν δικαιολογεί τέτοια ανησυχία, αφού σε αυτούς δεν έχει βρεθεί κάποια επικίνδυνη οργανική ουσία. Οπως και να 'χει πάντως, οι δύο πλευρές φαίνεται πως θα διασταυρώνουν τα ξίφη τους για καιρό ακόμη στη μάχη εναντίον του εξωγήινου θανατηφόρου ιού που ίσως μας περιμένει, ίσως όμως και να υπάρχει μονάχα στη φαντασία ορισμένων...





Διακοπές στο... φεγγάρι!

Πολλοί από μας ονειρευόμαστε να περάσουμε τις επόμενες διακοπές μας σε εξωτικά μέρη ή σε χώρες όπου άνθησαν παλαιοί πολιτισμοί (Τσουρινάκης είπατε; μέσα είστε!). Ωστόσο, λίγοι καταφέρνουμε να κάνουμε το όνειρο πραγματικότητα. Τι θα λέγατε για ένα επιπλέον option - αυτό των διακοπών στη... Σελήνη; Εντάξει, η αλήθεια είναι πως δεν προσφέρεται για ρομαντικούς (τι διάολο; να μην μπορείς να απολαύσεις ούτε καν μία... πανσέληνο;), αλλά, όπως και να 'χει το πράγμα, θα σας ζηλέψουν πολλοί από τους γείτονες, τους φίλους και το σόι σας, έτσι δεν είναι; Να, λοιπόν, που ο πρόεδρος της Βενεζουέλας Hugo Chavez σκέφτηκε πριν από εσάς για σας, προτείνοντας στις αρχές Νοεμβρίου σε ένα γκρουπ Αμερικανών επιχειρηματιών την κατασκευή διαστημικού λεωφορείου καθώς και εγκαταστάσεων στο δορυφόρο της Γης για τη φιλοξενία τουριστών. Η σχετική επένδυση, αν υλοποιηθεί το project, θα φτάσει σε ύψος πολλών δισεκατομμυρίων δολαρίων, με προοπτική ολοκλήρωσης των έργων σε περίπου εκατό χρόνια - ήδη η εταιρεία Lone Star Space Access, με έδρα το Τέξας, εξέφρασε την πρόθεσή της να αναλάβει την κατασκευή των εγκαταστάσεων εκτόξευσης και του διαστημικού λεωφορείου σε συνεργασία με τις αρχές της Βενεζουέλας. Να, λοιπόν, που μετά τα ξενοδοχεία τριών, τεσσάρων και πέντε αστέρων, όπου να 'ναι θα έχουμε και ξενοδοχεία... στα ίδια τα αστέρια!

Ο πρόεδρος της Βενεζουέλας Hugo Chavez πρότεινε στις αρχές Νοεμβρίου σε ένα γκρουπ Αμερικανών επιχειρηματιών την κατασκευή διαστημικού λεωφορείου καθώς και εγκαταστάσεων στο δορυφόρο της Γης για τη φιλοξενία τουριστών.



Αρχαίο πλοίο στη Μαύρη Θάλασσα



Η ομάδα του πασίγνωστου εξερευνητή Robert Ballard, του ανθρώπου που εντόπισε το 1985 το ναυάγιο του Τιτανικού, βρίσκεται αυτή την εποχή στη Μαύρη Θάλασσα χρηματοδοτούμενη από τη National Geographic Society, στο πλαίσιο μίας εξαιρετικά σημαντικής αποστολής: της ανακάλυψης ευρημάτων από την εποχή του "Μεγάλου Κατακλυσμού", πολλούς αιώνες πίσω στο παρελθόν, μία εποχή που αρκετοί συνδέουν με τις βιβλικές αναφορές για την Κιβωτό του Νώε. Αρχικά, ο Ballard βρήκε απομεινάρια από ανθρώπινη δραστηριότητα σε βάθος 95 μέτρων στη Μαύρη Θάλασσα, στοιχείο ενδεικτικό ενός προκατακλυσμιαίου πολιτισμού. Ακόμα πιο εντυπωσιακό είναι, ωστόσο, το πιο πρόσφατο εύρημα της αποστολής: ένα καλοδιατηρημένο αρχαίο πλοίο ηλικίας περίπου 1.500 ετών, που εντοπίστηκε σε βάθος 300 μέτρων. Η παντελής έλλειψη οξυγόνου στο βάθος αυτό συνέβαλε στη διατήρηση του πλοίου, αφού χωρίς οξυγόνο δεν μπορούν να επιβιώσουν τα παράσιτα που διαβρώνουν το ξύλο. Οι φωτογραφίες που βλέπετε δόθηκαν στη δημοσιότητα από τη National Geographic Society και απεικονίζουν τμήματα του ναυαγίου, όπως φωτογραφήθηκαν από ρομποτική κάμερα. Robert, με το καλό να βρεις και την κιβωτό την ίδια...

Ο Ballard βρήκε απομεινάρια από ανθρώπινη δραστηριότητα σε βάθος 95 μέτρων στη Μαύρη Θάλασσα, στοιχείο ενδεικτικό ενός προκατακλυσμιαίου πολιτισμού.



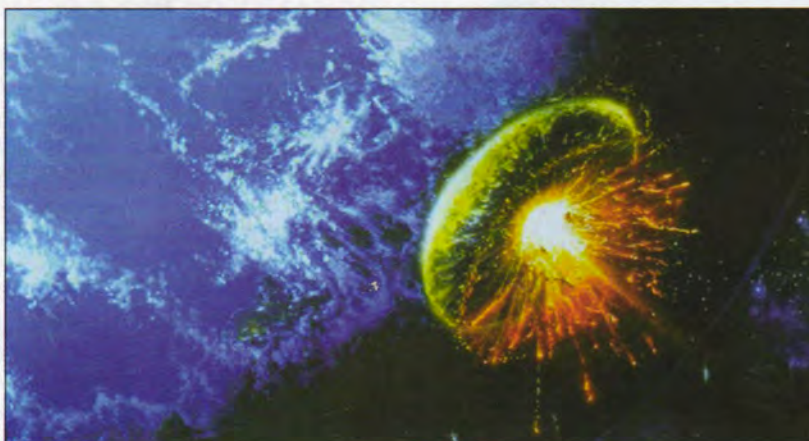
Στα ίχνη του απολεσθέντος Φαραώ

Μία πολύ ενδιαφέρουσα γερμανική αρχαιολογική αποστολή λαμβάνει χώρα αυτή την περίοδο στην Αίγυπτο, και συγκεκριμένα στο Abydos, 500 χλμ. νοτιότερα του Καΐρου. Οι Γερμανοί αρχαιολόγοι, καθοδηγούμενοι από τον πρόεδρο του Γερμανικού Ινστιτούτου Αρχαιολογίας στο Κάιρο Guenter Dreyer, ανακάλυψαν ήδη στις ανασκαφές τους στην περιοχή τον αρχαιότερο μέχρι σήμερα βασιλικό τάφο, καθώς και το αρχαιότερο δείγμα γραφής, ενώ είναι στα πρόθυρα ενός ακόμη σημαντικού ευρήματος: του τάφου του Φαραώ Scorpion II, ο οποίος χαρακτηρίζεται ως "ο χαμένος Φαραώ", αφού έχουν βρεθεί ήδη οι τάφοι του πρώτου και του τρίτου της δυναστείας, όχι όμως και του δεύτερου.

Βέβαια, οι επιστήμονες δεν περιμένουν να βρουν στον τάφο του Scorpion II αντικείμενα μεγάλης αξίας, αφού θεωρούν πολύ πιθανό αυτά να έχουν αποτελέσει αντικείμενο σύλησης εδώ και χιλιάδες χρόνια, ωστόσο πιστεύουν πως θα υπάρχουν εκεί σημαντικά δείγματα γραφής, καθώς και διάφορα μικροπράγματα που δεν είχαν αξία για τους τυμβωρύχους της αρχαιότητας, έχουν όμως και παραέχουν για την αρχαιολογική σκαπάνη του 21ου αιώνα.

Οι Γερμανοί αρχαιολόγοι, καθοδηγούμενοι από τον πρόεδρο του Γερμανικού Ινστιτούτου Αρχαιολογίας στο Κάιρο Guenter Dreyer, είναι στα πρόθυρα ενός ακόμη σημαντικού ευρήματος: του τάφου του Φαραώ Scorpion II.



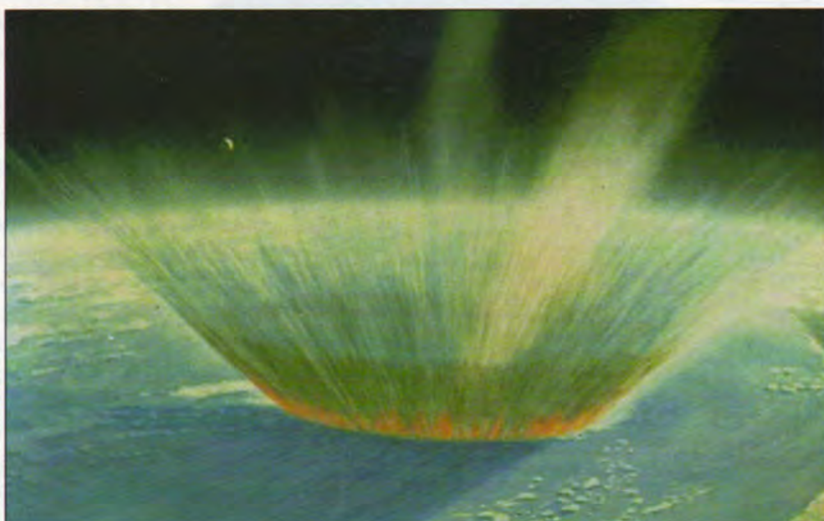


Impact

Οι περισσότεροι θα θυμάστε ασφαλώς τη γνωστή ταινία επιστημονικής φαντασίας "Impact" που προβλήθηκε πριν από δύο χρόνια στους κινηματογράφους, με αντικείμενο τη σύγκρουση ενός κομήτη με τη Γη και τα πιθανά επακόλουθά της. Τι θα λέγατε αν μαθαίνατε ότι το σενάριο αυτό είναι πιθανόν να περάσει και στη σφαίρα της πραγματικότητας; Πριν από μόλις δύο εβδομάδες οι επιστήμονες της NASA ανακοίνωσαν πως ένα... άγνωστης ταυτότητας διαστημικό σώμα ενδέχεται να συγκρουστεί σε περίπου τριάντα χρόνια με τον πλανήτη μας, χωρίς να είναι σε θέση να προσδιορίσουν αν πρόκειται για αστεροειδή ή για κομμάτι από πύραυλο εκτόξευσης μίας αποστολής του προγράμματος "Apollo" που βρίσκεται εδώ και τριάντα χρόνια στο διάστημα.

Πριν από μόλις δύο εβδομάδες οι επιστήμονες της NASA ανακοίνωσαν πως ένα... άγνωστης ταυτότητας διαστημικό σώμα ενδέχεται να συγκρουστεί σε περίπου τριάντα χρόνια με τον πλανήτη μας.

Εάν πρόκειται για αστεροειδή, η διάμετρός του υπολογίζεται στα 60 μέτρα, οι δε ζημιές που θα μπορούσε να προκαλέσει σε περίπτωση σύγκρουσής του με τη Γη είναι ανάλογες με εκείνες μίας πυρηνικής έκρηξης, αφού περισσότεροι από 23.000 τόνοι πέτρας θα εισαχθούν στη γήινη ατμόσφαιρα. Τελικά, πάντως, η NASA ανακοίνωσε πως ο κίνδυνος δεν είναι τόσο μεγάλος όσο υπολογιζόταν αρχικά, υπάρχει όμως μία πιθανότητα στις χίλιες το μυστηριώδες αντικείμενο να συγκρουστεί με τη Γη το έτος 2071. Αντε, τη σκαπουλάραμε πάλι, έστω και προσωρινά...



Μικρά... millenni-άκια!

Ολοκληρώνουμε τη στήλη μας για αυτό το τεύχος με μερικές σύντομες ειδήσεις:

- Στη Γερμανία ανακαλύφθηκε ο απολιθωμένος σκελετός ενός προϊστορικού ζώου ηλικίας 290 εκατομμυρίων ετών. Πρόκειται, όπως δείχνουν τα πράγματα, για το αρχαιότερο πλάσμα που έτρεχε στα δύο του πόδια 60 ολόκληρα εκατομμύρια χρόνια πριν από τους πρώτους δεινόσαυρους!
- Ερευνητές του Πανεπιστημίου Cornell, καθοδηγούμενοι από τους καθηγητές Joseph Burns και Philip Nicholson, εντόπισαν τέσσερις νέους δορυφόρους του πλανήτη Κρόνου. Πλέον ο Κρόνος αναδεικνύεται ο πλανήτης του ηλιακού μας συστήματος με τους περισσότερους δορυφόρους -συνολικά 22- ξεπερνώντας κατά έναν τον Ουρανό, ο οποίος κατείχε μέχρι πρότινος την πρωτιά.

Ο Κρόνος αναδεικνύεται ο πλανήτης του ηλιακού μας συστήματος με τους περισσότερους δορυφόρους -συνολικά 22- ξεπερνώντας κατά έναν τον Ουρανό, ο οποίος κατείχε μέχρι πρότινος την πρωτιά.

- Ο Αμερικανός πολυεκατομμυριούχος Dennis Tito, όπως έχουμε ξαναγράψει στη στήλη, επρόκειτο να είναι ο πρώτος διαστημικός τουρίστας όλων των εποχών και ήδη εκπαιδευόταν για να επιβιβαστεί στο διαστημικό σταθμό Mir. Τώρα, όμως, που ο Mir φαίνεται να μας... τελείωσε, ο Tito συνεχίζει να ελπίζει σε ένα θαύμα που θα κρατήσει σε λειτουργία το σταθμό, τουλάχιστον μέχρι να ολοκληρώσει το ταξίδι του. Άλλωστε, έχει προπληρώσει σημαντικό μέρος από τα 20 εκατομμύρια δολάρια που θα κοστίσουν οι... διακοπές του! Λέτε να φάνε τα λεφτά του ανθρώπου και να γίνουμε μάρτυρες της πρώτης διαστημικής απάτης;



- Νέος πλανήτης, μικρών διαστάσεων, φαίνεται πως ανακαλύφθηκε ανάμεσα στον Ποσειδώνα και τον Πλούτωνα. Δεν είναι πάντως ακόμα οριστικό πως όντως πρόκειται για πλανήτη (αν και οι πιθανότητες είναι σημαντικές), οπότε θα πρέπει να περιμένουμε για τα τελικά αποτελέσματα (σαν τις αμερικανικές εκλογές ένα πράμα)...

Hercules 3D Prophet II GTS Ultra
Voodoo 4 4500 AGP

ΚΑΡΤΕΣ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΓΟΥΣΤΟ ΚΑΙ ΤΣΕΠΗ!

Οι νέες κάρτες της Hercules και της 3dfx αποτελούν δύο διαφορετικές προτάσεις στο χώρο των τρισδιάστατων γραφικών. Η κάρτα της Hercules που ολοκληρώνει την πιο σύγχρονη και γρήγορη έκδοση του GeForce 2 GTS απευθύνεται στον σκληροπυρηνικό gamer που δεν υπολογίζει το κόστος και αρέσκεται σε απόλυτες επιδόσεις, ενώ η πρόταση της 3dfx με τη Voodoo 4 4500 AGP απευθύνεται σε χρήστες που επιθυμούν να παίζουν τα περισσότερα παιχνίδια "βάζοντας λίγο νερό στο κρασί τους", με κέρδος όμως τα χρήματα που θα μείνουν στην τσέπη τους.

Του Γιώργου Ιωσηφίδη
Geios@compupress.gr

Η νέα κάρτα της Hercules είναι ένας δαίμονας ταχύτητας! Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από την κυκλοφορία του chipset GeForce 2 GTS και η nVIDIA παρουσίασε μία ανανεωμένη έκδοσή του, την Ultra. Με το νέο chipset η εταιρεία είχε την πρόθεση να διαλύσει τον υπάρχοντα ανταγωνισμό και να δώσει ένα σαφές μήνυμα στους αντιπάλους της (βλ. 3dfx, ATI) για το ποιος είναι ο κυρίαρχος του παιχνιδιού. Ο ανταγωνισμός δεν είχε παρουσιάσει προϊόντα που μπορούσαν να απειλήσουν στην ταχύτητα τις κάρτες που ενσωμάτωναν τα chipsets της nVIDIA και έτσι οι επιλογές των χρηστών που χρειάζονταν ή ήθελαν την απόλυτη δύναμη στο PC τους περιορίζονταν σε προϊόντα που κατασκεύαζε εκείνη. Ευτυχώς, όμως, οι ανταγωνίστριες εταιρείες έχουν ήδη έτοιμα τα όπλα τους. Ετσι, η 3dfx ετοιμάζει τη μεγαλύτερη έκδοση του Voodoo 5, τη Voodoo 5 6000 AGP, ένα τέρας επιδόσεων (και μεγέθους) που θα ολοκληρώνει τέσσερις επεξεργαστές VSA-100! Η ATI, από την άλλη, ετοιμάζει πυρετωδώς την έκδοση MAXX για τη Radeon, που θα ολοκληρώνει δύο επεξεργαστές γραφικών με τη μηχανή Charisma. Από το συναγωνισμό αυτό ο χρήστης ωφελείται καθώς υπάρχουν περισσότερες διαθέσιμες επιλογές και φθηνότερες, αφού συνήθως επέρχεται μεγάλη μείωση των τιμών στα προϊόντα που απευθύνονται στο ίδιο κομμάτι του αγοραστικού κοινού και έχουν παρόμοια χαρακτηριστικά.



ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

Η γνωστή εταιρεία Hercules (ανήκει στην Guillemot) ήταν από τις πρώτες που παρουσίασαν προϊόν με το νέο "κινητήρα" παραγωγής FPS της nVIDIA. Η πληρότητα της κάρτας είναι εκπληκτική, αφού η εταιρεία Hercules ήταν πάντα πρωτοπόρος σε θέματα ποιότητας και αισθητικής. Το πρώτο πράγμα που ενθουσιάζει το χρήστη είναι το μπλε χρώμα του board, οι μικρές μπλε καλαίσθητες ψύκτρες που φροντίζουν για την απαγωγή της θερμότητας από τα chips της μνήμης και το εντυπωσιακό heating and fan combo, που φροντίζει για την ψύξη του επεξεργαστή γραφικών ιδίου χρώματος. Η ποιότητα κατασκευής της κάρτας, η ολοκλήρωση που ξεφεύγει από το standard πρότυπο της nVIDIA και η αισθητική είναι χαρακτηριστικά άξια θαυμασμού και μπορούν να αποτελέσουν πρότυπα για τους υπόλοιπους κατασκευαστές καρτών γραφικών.

ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Τα χαρακτηριστικά της κάρτας της Hercules δεν διαφέρουν ουσιαστικά από αυτά των υπόλοιπων καρτών που ολοκληρώνουν κάποιο chipset από εκείνα της οικογένειας GeForce 2 GTS. Ετσι κι εδώ συναντάμε την εξής δομή: πυρήνας με τέσσερις 3D rendering pipelines αρχιτεκτονικής 256 bit, κατασκευασμένος με τεχνολογία 0,18 μικρών, εξελιγμένη μηχανή T&L (Transform & Lightning) δεύτερης γενιάς, 350MHz RAMDAC, τεχνική NSR (nVIDIA Shading Rasterizer), μνήμη DDRAM, μηχανή per pixel rendering, cube environmental mapping, μηχανή για single pass multitexturing (εκκρεμεί μήνυση της 3dfx στην nVIDIA για χρησιμοποίηση τεχνικών κατοχυρωμένης τεχνολογίας που αφορούν στο multitexturing), υποστήριξη 32 bit color και 32 bit z-buffer και stencil buffer, AGP 4x (AGP Texturing with Fast Writes).

Οι κάρτες που ολοκληρώνουν τα chipsets GeForce 2 GTS υποστηρίζουν Hardware Full Scene Anti-Aliasing (η τεχνική αυτή, αντίθετα με τις νέες κάρτες της 3dfx που την ολοκληρώνουν στο hardware μέρος τους, είναι εφικτή μέσω ενός τεχνάσματος στους drivers, γι' αυτό το υποστηρίζουν και κάρτες που ολοκληρώνουν το απλό GeForce256 SDR και DDR). Επίσης, υποστηρίζουν την τεχνική motion compensation για την αποκωδικοποίηση του αλγόριθμου συμπίεσης MPEG-2 και την παρακολούθηση ταινιών DVD.

HERCULES 3D PROPHET II GTS ULTRA

Η νέα κάρτα της Hercules αποτελεί ουσιαστικά μία υπερχρονισμένη έκδοση του πυρήνα του GeForce 2 GTS (250MHz clock αντί 200MHz). Διαθέτει μνήμη 4,0ns και 230MHz (ισοδύναμη με 460MHz μνήμης SDRAM) αντί των κλασικών chips των 166MHz που διαθέτει το απλό μοντέλο GTS. Η κάρτα μπορεί να αποδώσει στο monitor 1.000 Megapixels το δευτερόλεπτο (25% αύξηση σε σχέση με το απλό μοντέλο), ενώ ο αριθμός των texels φτάνει το εξωπραγματικό νούμερο των 2 Gigatexels το δευτερόλεπτο!

Οι περισσότερες σύγχρονες κάρτες γραφικών αντιμετώπιζαν μέχρι πρόσφατα ένα τεράστιο πρόβλημα: Επειδή η τεχνολογία στις μνήμες δεν είχε εξελιχθεί αρκετά, οι κατασκευαστές δεν μπορούσαν να αποφύγουν τις συνέπειες ενός είδους bottleneck στις επιδόσεις των σύγχρονων επεξεργαστών γραφικών, λόγω κακής διαχείρισης της μνήμης και των περιορισμών του memory bandwidth. Το πρόβλημα λύθηκε, τελικά, με τη χρησιμοποίηση εξελιγμένης μνήμης DDRAM 4,0ns, που σε ποσότητα 64MB προσφέρει τον εξωπραγματικό αριθμό των 7,6GB/s για το memory bandwidth! Οι επιδόσεις της κάρτας είναι εκπληκτικές και διαλύουν τον υπάρχοντα ανταγωνισμό. Στο παιχνίδι Quake III Arena (αποτελεί το πιο χειροπιαστό και ένα από τα πιο αξιόπιστα μέτρα σύγκρισης), σε ανάλυση 1.024x768 και σε βάθος χρώματος 32bit η κάρτα άγγιξε τα 99,3fps! Στην ανάλυση 1.280x1.024x32bit η κάρτα έφτασε τα 78,9fps και στην ανάλυση 1.600x1.200x32bit τον απίστευτο αριθμό των 50fps! Ακόμα και σε αυτήν την ιδιαίτερα απαιτητική ανάλυση δηλαδή, το Quake III Arena, ένα από τα απαιτητικότερα παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά, ήταν αρκετά playable! Οι μετρήσεις πραγματοποιήθηκαν σε ένα σύστημα που το αποτελούσαν ένας Pentium III 700MHz overclocked στα 933MHz, το mainboard CUSL2 της ASUS (Intel i815), μνήμη 128MB, σκληρός δίσκος της IBM 10,1GB (7.200 rpm) και η κάρτα ήχου της Creative SBLive!





Το Full Scene Anti-Aliasing είναι μία τεχνική που ενσωμάτωσαν πρώτες οι κάρτες τις 3dfx. Η nVIDIA, υπολογίζοντας ότι οι κάρτες της δεν έπρεπε να στερούνται χαρακτηριστικών που ενσωμάτωνε ο ανταγωνισμός, φρόντισε να υποστηρίζουν την τεχνική αυτή, που ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη, αφού βελτίωνε σε μεγάλο βαθμό την ποιότητα της απεικόνισης. Στις κάρτες της 3dfx η τεχνική αυτή πραγματοποιείται στο hardware μέρος τους, ενώ η nVIDIA μπόρεσε να την ενσωματώσει στο software μέρος της κάρτας, δηλαδή στους drivers, όπως και οι κάρτες τις ATI με τη Radeon. Η διαφορά στην ποιότητα είναι εμφανής, αλλά μπορούμε να πούμε ότι η nVIDIA κατάφερε να ενσωματώσει την τεχνική στις κάρτες της με το λιγότερο δυνατό κόστος και με αρκετά καλά αποτελέσματα.

Η "δαιμονική" κάρτα της Hercules, όμως, δεν διακρίνεται μόνο για τις επιδόσεις και την εκπληκτική ποιότητα κατασκευής, αλλά και για τα επιμέρους χαρακτηριστικά της. Ετσι, διαθέτει TV-out για τη σύνδεση της κάρτας με την τηλεόραση και ενσωματώνει την τεχνική motion compensation για την αποκωδικοποίηση του αλγόριθμου συμπίεσης MPEG-2, που επιτρέπει την παρακολούθηση ταινιών αποθηκευμένων σε DVD-ROM. Εκτός από την κλασική αναλογική έξοδο, η κάρτα της Hercules διαθέτει επίσης DVI Output για τη σύνδεση της κάρτας με ψηφιακά monitors τύπου TFT. Η τιμή της κάρτας είναι λίγο υπερβολική (220.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ), αλλά όποιος θέλει να μετατρέψει το PC του σε πραγματική κόλαση, τότε δεν έχει άλλη επιλογή από τον "δαίμονα της ταχύτητας" που ακούει στο όνομα Hercules 3D Prophet II GTS Ultra (μεγάλο όνομα, ε;).

HERCULES 3D PROPHET

ΥΠΕΡ
- Εκπληκτικές επιδόσεις
- Αριστη ποιότητα κατασκευής
- DVI Output
- TV-out

ΚΑΤΑ
- Υπερβολικά υψηλή τιμή κόστους
- Κακή χρησιμοποίηση τεχνικών συμπίεσης textures
- Software Full Scene Anti-Aliasing

3DFX VOODOO 4 4500 AGP

Η νέα κάρτα της 3dfx τα βρίσκει σκούρα με τον ανταγωνισμό, αλλά αποτελεί μία εξαιρετική λύση για τον gamer που δεν χρειάζεται... δαιμονικές ταχύτητες (με τόσους δαίμονες βλέπω να με αφορίζει ο αρχιεπίσκοπος!) για να παίξει τα αγαπημένα του παιχνίδια.

Το έδαφος που έχασε η 3dfx τον τελευταίο ενάμιση χρόνο κόστισε (ελπίζουμε όχι ανεπανόρθωτα) στην εταιρεία με τη μεγάλη παράδοση στο χώρο, αφού μέχρι την εποχή του

Voodoo 2 κρατούσε εκείνη τα σκήπτρα στους κατασκευαστές καρτών γραφικών. Δυστυχώς, από τότε που η 3dfx αγόρασε την STB αλλά και αργότερα την Gigapixel, κάνοντας τεράστια οικονομικά ανοίγματα και αποφασίζοντας να κρατήσει την τεχνολογία της για τον εαυτό της και να παράγει μόνη της κάρτες γραφικών που ολοκλήρωναν τα chipsets της, άρχισε μία καθοδική πορεία για τη μεγάλη εταιρεία που επέτρεψε στον ανταγωνισμό να πραγματοποιήσει κινήσεις που της έκλεψαν πολύτιμο μέρος του αγοραστικού κοινού της. Η επικράτηση της nVIDIA ήταν καθολική (τεχνολογικά και επιχειρηματικά, αφού η nVIDIA υπέγραψε μια ιδιαίτερα κερδοφόρα συμφωνία με τη Microsoft για τη δημιουργία του επεξεργαστή γραφικών του X-BOX), κάτι που φάνηκε και από τη μεγάλη πτώση της αξίας των μετοχών της 3dfx.

Η κυκλοφορία των νέων Voodoo 4 και 5 άργησε υπερβολικά, σχεδόν έναν ολόκληρο χρόνο και όταν, τελικά, οι κάρτες κυκλοφόρησαν, δεν μπορούσαν να αντιμετωπίσουν τον ανταγωνισμό στα ίσια σε επίπεδα ταχύτητας. Η Voodoo 5 5500 AGP (δύο επεξεργαστές γραφικών VSA-100) κυκλοφόρησε πρώτη και στη συνέχεια κυκλοφόρησε η μικρότερη "αδερφή" της, η Voodoo 4 4500 AGP, που ολοκληρώνει ένα επεξεργαστή γραφικών VSA-100. Ελπίζουμε σύντομα να μπορέσουμε να δοκιμάσουμε και το τέρας της 3dfx, τη Voodoo 5 6000 AGP, που ολοκληρώνει με τη σειρά της τέσσερις επεξεργαστές VSA-100 και αποτελεί τη μεγάλη ελπίδα της 3dfx για την επάνοδο το στέμματος της ταχύτητας σε αυτήν.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ & ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Η υποστήριξη της τεχνικής FSSA (Full Scene Anti-Aliasing) και μάλιστα στο hardware μέρος της Voodoo 4 4500 AGP είναι το μεγαλύτερο πλεονέκτημα της κάρτας. Η υποστήριξη του Glide API επίσης αποτελεί μεγάλο πλεονέκτημα έναντι του ανταγωνισμού (για πόσο ακόμα, όμως;). Δυστυχώς, στη συγκεκριμένη υλοποίηση (σε αντίθεση με τη Voodoo 5 5500 AGP) η κάρτα δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει την τεχνική του FSAA παρά μόνο σε χαμηλές αναλύσεις, όπως είναι η 640x480x16 bit ή 32 bit ή η 800x600 σε βάθος χρώματος 16bit, και με τις ρυθμίσεις ποιότητας απεικόνισης του παιχνιδιού σε μέτρια αν όχι χαμηλά επίπεδα. Οι επιδόσεις της κάρτας είναι μέτριες και δεν μπορούν να συγκριθούν με τις επιδόσεις του μεγαλύτερου μοντέλου της εταιρείας με αποτέλεσμα οι άμεσοι αντίπαλοι, που είναι οι κάρτες με το chipset GeForce II MX της nVIDIA, να αποτελούν καλύτερη αγορά σε ό,τι αφορά τις επιδόσεις. Η κάρτα της 3dfx, όμως, κατά την προσωπική μας άποψη προσφέρει καλύτερη ποιότητα απεικόνισης. Στο Quake III Arena και σε ανάλυση 640x480 με normal ρυθμίσεις η κάρτα της απέδωσε 59fps, στην ανάλυση των 1.024x768 55fps και σε εκείνη των 1.280x1.024 37,3fps, πάντα με normal ρυθμίσεις. Οι επιδόσεις δεν εντυπωσιάζουν, αλλά με μεγαλύτερο επεξεργαστή η μικρή Voodoo 4 4500 AGP θα πήγαινε πολύ καλύτερα.

Οι μετρήσεις πραγματοποιήθηκαν σε ένα σύστημα το οποίο αποτελούσαν ένας Celeron II 700MHz, mainboard CUSL2 της ASUS (Intel i815), μνήμη 128MB της Siemens, σκληρός δίσκος της IBM 10,1GB (7.200 rpm) και η κάρτα ήχου της Creative SBLive! Η μικρή κάρτα της οικογένειας Voodoo διαθέτει μνήμη 32MB SDRAM, που τρέχει στα 166MHz, ταχύτητα με την οποία τρέχει και ο πυρήνας του chipset VSA-100. Πέρα από την αναλογική έξοδο, η κάρτα της 3dfx δεν διαθέτει άλλες εξόδους ή κάποιο άλλο επιπλέον χαρακτηριστικό.



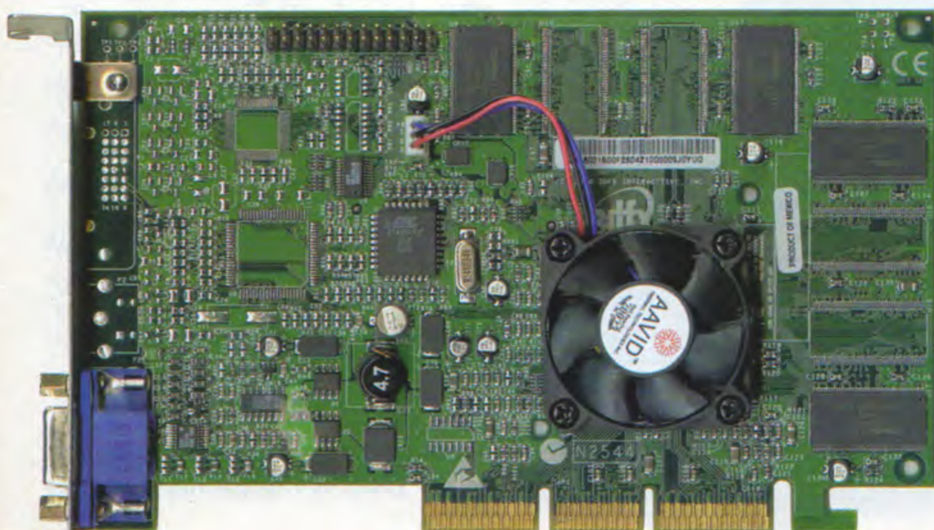


Η Voodoo 4 4500 AGP ενσωματώνει RAMDAC 350MHz, υποστηρίζει 32bit color, διαθέτει 32bit texture rendering pipeline, 24bit floating point depth buffer και 8bit stencil buffer. Υποστηρίζει τις τεχνικές συμπίεσης FXT1 της 3dfx και DXTC της Microsoft και η ποιότητα απεικόνισης είναι καλύτερη των ανταγωνιστικών καρτών (αρκεί μόνο να δείτε τον ουρανό του Quake III Arena σε κάρτα με το GeForce 2 που χρησιμοποιεί τεχνική συμπίεσης των textures, για να καταλάβετε τη διαφορά).

Υποστηρίζει επίσης motion compensation για την παρακολούθηση ταινιών που είναι αποθηκευμένες σε DVD-ROMs. Η κάρτα είναι ικανή να αποδώσει 333Megapixels στο monitor, αριθμός που δεν εντυπωσιάζει τους κατόχους καρτών που ολοκληρώνουν κάποια από τις εκδόσεις του chipset GeForce 2 της nVIDIA. Η νέα οικογένεια των καρτών Voodoo υποστηρίζει τεχνικές ειδικών ψηφιακών cinematics effects, που η 3dfx ονομάζει T-Buffer. Η υποστήριξη των τεχνικών αυτών είναι θέμα χρόνου από τους δημιουργούς παιχνιδιών, αλλά όπως και με το T&L της nVIDIA τα πρώτα παιχνίδια που θα τις ενσωματώνουν μπορεί να αργήσουν κάνα δυο χρόνια (ε ρε ξύλο που θέλουν οι εταιρείες)!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Η Voodoo 4 4500 AGP σίγουρα δεν μπορεί να αποτελέσει επιλογή για τον απόλυτο gamer. Για το χρήστη όμως που αποζητά μία κάρτα με αξιοπρεπείς επιδόσεις και πολύ καλή ποιότητα απεικόνισης, χωρίς να χρειαστεί να ξοδέψει μια μικρή περιουσία, αποτελεί ιδανική λύση. Η τιμή της κάρτας είναι 59.000 δρχ. χωρίς το φόρο προστιθέμενης αξίας.





10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... Boom! Επιτέλους, η στιγμή που όλοι περιμένατε έφτασε. Ναι, ήρθε η ώρα να σας ανακοινώσουμε τα αποτελέσματα του μεγάλου διαγωνισμού μας! Ολες οι λεπτομέρειες είναι εδώ, στις σελίδες που ακολουθούν.

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

WEB MASTER 2000

The final countdown!





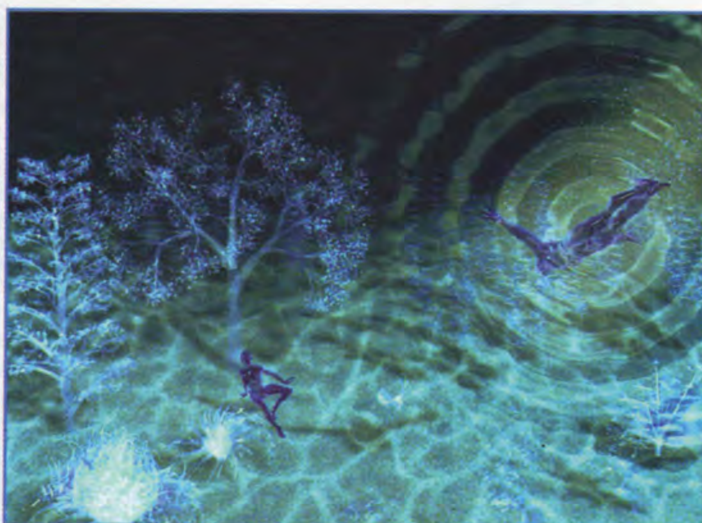
Μετά από πολυήμερες επισκέψεις στα sites σας, εξαντλητικές διαβουλεύσεις και εκατοντάδες μπίρες, η κριτική επιτροπή του διαγωνισμού Web Master 2000 ολοκλήρωσε τις συνεδρίες της και κατέληξε στην έκδοση των τελικών αποτελεσμάτων.

Τα μέλη της κριτικής επιτροπής ήταν τα ακόλουθα:

Πρόεδρος:
- Γιάννης Πατρίκος, *διευθυντής Σύνταξης "PC Master"*

Μέλη:
- Βαγγέλης Κράτσας, *αρχισυντάκτης "PC Master"*
- Πάνος Θεοδωρόπουλος, *εκπρόσωπος χορηγού εταιρείας Compulink A.E.*
- Μανώλης Φουρνιστάκης, *συντάκτης "PC Master"*
- Γιάννης Καλοσκάμπης, *συντάκτης "PC Master"*
- Ζωή Μαρμαρά, *συντάκτρια "PC Master", Web designer*
- Thomas Lehrieder, *Web designer*





Poster και artwork από την προσωπική δουλειά του Δημήτρη Γεωμελά.

Η επιτροπή έκρινε τα υποψήφια sites σε πέντε ισοβαρείς κατηγορίες (ποσότητα περιεχομένων, ποιότητα περιεχομένων, εμφάνιση/design, δομή, τεχνολογία). Σημειώνουμε ότι στην ποιότητα περιεχομένων ενσωματώθηκε η πρωτοτυπία/αυθεντικότητα, στη δομή η ταξινόμηση και η οργάνωση των σελίδων, καθώς και το κατά πόσο είναι user-friendly, και στην τεχνολογία η συμβατότητα. Κάθε κριτής βαθμολογούσε κάθε κατηγορία με άριστα το 10, συνεπώς η μέγιστη δυνατή βαθμολογία ανά σελίδα ήταν 50 ανά κριτή ή, αν προτιμάτε, 350 στο σύνολο των 7 κριτών.

Η κριτική επιτροπή απονέμει έπαινο στις ακόλουθες σελίδες που, αν και δεν κατάφεραν να πάρουν την πρώτη θέση στις κατηγορίες τους, διακρίθηκαν και αξίζουν ευφήμου μνείας.

Συγχαρητήρια στους μεγάλους νικητές και ένα τεράστιο "μπράβο" σε όλους τους συμμετέχοντες για την προσπάθεια που κατέβαλαν. Η ημέρα, η ώρα και ο τόπος της απονομής των επάθλων θα ανακοινωθούν από το "PC Master" καθώς και από τη σελίδα του διαγωνισμού στον Web (http://www.pcmaster.gr/web2000).

1. Sports Pages

Δεν απονέμεται έπαινος σε καμία σελίδα (άλλωστε, οι συμμετοχές ήταν πολύ λίγες σε σύγκριση με εκείνες στις υπόλοιπες κατηγορίες).

2. Games Pages

Επαινοι απονέμονται στις σελίδες:

- **http://www.gamesacademy.com/**, *Νίκος Γιαμόλας, Πατήσια* - Κατέλαβε την 5η θέση με 235 βαθμούς.
- **http://www.pcmaster.gr/symmetoxes/racinggames/index.htm**, *Νικόλας Σωτηριάδης, Δράμα* - Κατέλαβε την 3η θέση με 236 βαθμούς.
- **http://nbkteam.net-games.com/**, *Κωνσταντίνος Χρυσοβιτσιώτης, Καλλιθέα* - Κατέλαβε την 3η θέση με 236 βαθμούς.
- **http://users.hol.gr/~carpes/starcraft/index.htm**, *Ιωάννης Κουμουνδούρος, Κ. Αχαρνές* - Κατέλαβε τη 2η θέση με 239 βαθμούς.





Σχέδια του Μάριου Κουτσούκου από τη σελίδα των Fallen Knights.



Το προσωπικό εργαστήρι του Μιχάλη Παπαδημητρίου (http://www.citycom.gr/electronics).

3. Personal Pages

Επαινοι απονέμονται στις σελίδες:

- **http://www.geocities.com/SunsetStrip/Loft/6427/**, *Χάρης Βλαβιανός, Χολαργός* - Κατέλαβε την 12η θέση με 185 βαθμούς.
- **http://www.go.to/nirakis**, *Γιάννης Νιράκης, Ηράκλειο Κρήτης* - Κατέλαβε την 11η θέση με 189 βαθμούς.
- **http://members.tripod.com/nafpaktia/**, *Αγγελος Αγγελάκης, Ναύπακτος* - Κατέλαβε τη 10η θέση με 197 βαθμούς.
- **http://www.fallen-knights.com/**, *Μάριος Κουτσούκος, Πάτρα* - Κατέλαβε την 9η θέση με 205 βαθμούς.
- **http://cspfh.hypermart.net**, *Φώτης Χατζηνίκος, Λάρισα* - Κατέλαβε την 8η θέση με 223 βαθμούς.
- **http://www.pcmaster.gr/symmetoxes/peeksoftwarereviews/index.htm**, *Χαράλαμπος Σχοινάς, Ναύπλιο* - Κατέλαβε την 7η θέση με 231 βαθμούς.
- **http://websloth.virtualave.net/intro.html**, *Γιώργος Τριτσάρης, Κολωνός* - Κατέλαβε την 6η θέση με 241 βαθμούς.
- **http://users.hol.gr/~carpes/corner/index.html**, *Ιωάννης Κουμουνδούρος, Κ. Αχαρνές* - Κατέλαβε την 5η θέση με 247 βαθμούς.
- **http://www.pcmaster.gr/symmetoxes/dhmhtrhsgewmelas/Dimitris%20Geomelas%20Hompage/index.html**, *Δημήτρης Γεωμελάς, Χανιά* - Κατέλαβε την 4η θέση με 248 βαθμούς.
- **http://lesvos.hypermart.net**, *Δημήτρης Μπανής, Μυτιλήνη* - Κατέλαβε την 3η θέση με 251 βαθμούς.
- **http://www.citycom.gr/electronics/**, *Μιχάλης Παπαδημητρίου, Θεσσαλονίκη* - Κατέλαβε τη 2η θέση με 256 βαθμούς.

Και τώρα, έφτασε η ώρα να μάθετε τους μεγάλους νικητές του διαγωνισμού μας, που κερδίζουν από 500.000 δρχ. ο καθένας σε μετρητά, προσφορά της χορηγού Compulink Network A.E. Πάμε, λοιπόν...

BEST SPORTS PAGE αναδεικνύεται η σελίδα **•http://vazelopage.virtualave.net/**, *Ηλίας Τσουκάλης, Αγία Παρασκευή*, με 280 βαθμούς.

BEST PC GAMES PAGE αναδεικνύεται η σελίδα **•http://www.grquake.f2s.com/**, *Παναγιώτης Αποστολόπουλος*, Ζωγράφου, με 245 βαθμούς.

BEST PERSONAL PAGE αναδεικνύεται η σελίδα **•http://www.xenagreece.com** (πρώην http://www.edu.biology.uch.gr/bio781/index.html), *Χρήστος Τσίρκας, Ηράκλειο Κρήτης*, με 282 βαθμούς.

Συγχαρητήρια στους μεγάλους νικητές και ένα τεράστιο "μπράβο" σε όλους τους συμμετέχοντες για την προσπάθεια που κατέβαλαν. Η ημέρα, η ώρα και ο τόπος της απονομής των επάθλων θα ανακοινωθούν από το "PC Master" καθώς και από τη σελίδα του διαγωνισμού στον Web (http://www.pcmaster.gr/web2000). Ας δούμε, όμως, στη συνέχεια μία συνοπτική παρουσίαση των σελίδων που ξεχώρισαν στο διαγωνισμό μας.

Α. ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

•http://www.xenagreece.com (πρώην http://www.edu.biology.uch.gr/bio781/index.html), *Χρήστος Τσίρκας, Ηράκλειο Κρήτης* - Βραβείο **BEST PERSONAL PAGE**



Η σελίδα του Χρήστου, όπως ασφαλώς θα καταλάβατε από τον τίτλο του site, είναι αφιερωμένη στη γνωστή ηρωίδα Xena. Πρόκειται για μία πληρέστατη δουλειά, αφού περιλαμβάνει ειδησεογραφία, άρθρα, episode guide, βιογραφίες όλων των μελών του καστ της σειράς, καθώς και μία πληθώρα από multimedia καλούδια. Ενδεικτικά αναφέρω: φωτογραφίες, video clips, MP3, soundtrack remixes (!), στίχοι τραγουδιών από το soundtrack, animated gifs, skins, Java games, ακόμα και reviews/cheats για το παιχνίδι "Xena: Talisman of Fate", που κυκλοφορεί για το Nintendo 64. Θα βρείτε επιπλέον search engine, polls, latest updates list και...ατέλειωτο μεράκι! Είναι προφανές πως ο Χρήστος αγαπάει αυτό το site και το συντηρεί σε συνεχή βάση, ώστε να προσεγγίζει το τέλειο. Πραγματικά δεν έχουμε δει τέτοια πληρότητα ακόμα και σε διεθνή παρόμοια fan sites. Μπράβο του! Αξιος νικητής.

•http://www.grquake.f2s.com/, *Παναγιώτης Αποστολόπουλος, Ζωγράφου* - Βραβείο **BEST PC GAMES PAGE**

Η Quake.Gr είναι, όπως ισχυρίζεται η ίδια, η "πρώτη ελληνική Quake Union" και η σελίδα της, φτιαγμένη από τον Παναγιώτη, κυριάρχησε ανάμεσα στις προτιμήσεις των κρι-



τών για την καλύτερη game-άδικη συμμετοχή. Μάλιστα, η ανάδειξή της στην κορυφή ήταν ένα θρίλερ για γερά νεύρα, αφού η διαφορά στη βαθμολογία με τις σελίδες που ακολούθησαν στην κατάταξη ήταν μικρή και η πρωτιά στη συγκεκριμένη κατηγορία άλλαζε συνεχώς μετά τα συγκεντρωτικά αποτελέσματα κάθε κριτή. Εδώ, λοιπόν, θα βρείτε όλες τις νεότερες ειδήσεις για το Quake (αλλά και το Half-Life), ένα πολύ ζωντανό forum, downloads, polls, links, τους κανονισμούς της clan, plugins, tips και άλλα ενδιαφέροντα. Keep up the good work!

•http://vazelopage.virtualave.net/, *Ηλίας Τσουκάλης, Αγία Παρασκευή* - Βραβείο **BEST SPORTS PAGE**

Φανταστείτε την έκπληξη του εκλεκτού μας εκδότη (γνωστών... ολυμπιακών αισθημάτων) όταν έμαθε πως το πρώτο βραβείο της αθλητικής κατηγορίας του διαγωνισμού μας κέρδισε



η... βαζελοσελίδα! Κι όμως, το άξιζε πέραν πάσης αμφιβολίας, αφού, όπως θα διαπιστώσετε και εσείς αν την επισκεφθείτε, πρόκειται για μία ολοκληρωμένη και άκρως ευπαρουσίαστη homepage, με όμορφο design και μπόλικα καλούδια: ειδήσεις, άρθρα, φωτογραφίες, αποτελέσματα αγώνων, βίντεο, themes, ύμνους, στατιστικά στοιχεία, βιογραφικά παικτών και γενικά οτιδήποτε ενδιαφέρει έναν οπαδό του Παναθηναϊκού. Αξια, λοιπόν, η πρωτιά για τον Ηλία και μάλιστα ουσιαστικά... χωρίς αντίπαλο στο ματς, αφού τα υπόλοιπα sites της κατηγορίας απείχαν παρασάγγας στη βαθμολογία.

Β. ΟΙ ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

Ας ρίξουμε, όμως, μια ματιά και στα υπόλοιπα sites που έτυχαν εύφημης μνείας.

1. PERSONAL PAGES

• **http://www.citycom.gr/electronics/**, *Μιχάλης Παπαδημητρίου, Θεσσαλονίκη*

Μία πολύ χρήσιμη σελίδα για όσους ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά κυκλώματα. Περιέχει διαγράμματα, συμβουλές, projects, shareware & freeware προγράμματα και ενδιαφέροντα tools. Εντυπωσιακή δουλειά, αν σκεφτείτε μάλιστα πως ο δημιουργός της είναι μόλις 17 ετών και όμως διαθέτει ένα προσωπικό εργαστήριο (φωτογραφία του υπάρχει στο site) που θα το ζήλευαν ακόμη και οι πιο έμπειροι επαγγελματίες!



• **http://lesvos.hypermart.net**, *Δημήτρης Μπανής, Μυτιλήνη*

Η σελίδα αυτή αποκαλείται "Shockwave Project" και, όπως ίσως θα υποψιαστήκατε, είναι αφιερωμένη στο shockwave περιέχοντας tutorials, scripts, artwork, FAQ, screensavers, ειδήσεις και αρκετά ακόμα στοιχεία που σίγουρα ενδιαφέρουν όσους ασχολούνται -ή σκοπεύουν να ασχοληθούν- με το αντικείμενο.



• **http://www.pcmaster.gr/symmetoxes/dhmhtrhsgewmelas/Dimitris%20Geomelas%20Hompage/index.html**, *Δημήτρης Γεωμελάς, Χανιά*

Μία από τις σελίδες που μας είχε έρθει σε CD-ROM και μας κίνησε εξαρχής την προσοχή εξαιτίας του λιτού αλλά όμορφου design της. Αλλά και το περιεχόμενό της δεν υστερεί καθόλου: Η προσωπική σελίδα του Δημήτρη διαθέτει εντυπωσιακά posters και artwork που έχει σχεδιάσει ο ίδιος, ακόρντα για κιθάρα σε διάφορα τραγούδια, ένα Java game (Eggerland Mystery), καθώς και ένα βιογραφικό του. Διόλου άσχημα!

> **Το μεγαλύτερο κέρδος από το διαγωνισμό είναι, όπως θέλω να πιστεύω, η ανάδειξη της δουλειάς σημαντικών νέων δημιουργών σε ένα νέο είδος τέχνης, αυτό της κατασκευής μίας Web σελίδας, το οποίο αναμένεται να κυριαρχήσει στον 21ο αιώνα και στο οποίο -από ό,τι φαίνεται- οι αναγνώστες μας είναι ικανοί να διεκδικήσουν επάξια ακόμα και κορυφαίες διακρίσεις σε διεθνές επίπεδο.**



• **http://users.hol.gr/~carpes/corner/index.html**, *Ιωάννης Κουμουνδούρος, Κ. Αχαρνές*

Starcraft, Magic: The Gathering, Image F/X και κινηματογράφος: Αυτά δείχνουν να είναι τα ενδιαφέροντα του Γιάννη, όπως εκφράζονται μέσα από την προσωπική σελίδα του. Ανάμεσα σε όσα θα βρείτε εδώ ξεχωρίσαμε τις χρήσιμες συμβουλές για όσους θέλουν να ασχοληθούν με τα οπτικά εφέ, τα decks του Magic που μας προτείνει ο webmaster (παρεμπιπτόντως είναι ένας από τους γνωστότερους παίκτες του δημοφιλέστατου card game στην Ελλάδα) και τις τακτικές στο Starcraft.



• **http://websloth.virtualave.net/intro.html**, *Γιώργος Τριτσάρης, Κολωνός*

"Οργίλια On Line - Η οκνηρία στις οθόνες σας" είναι ο τίτλος αυτού του εξαιρετικά πρωτότυπου site, αφού περιλαμβάνει πάμπολλα χιουμοριστικά άρθρα και κριτικές επί παντός επιστητού. Οσοι, λοιπόν, βαρεθήκατε -όπως γράφει και ο Γιώργος στο site- την "ξύλινη γλώσσα" και θέλετε να δείτε κάτι διαφορετικό, ξαπλώστε αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας και ετοιμαστείτε να ανακαλύψετε τον παράδεισό σας! Α "must see"...



• **http://www.pcmaster.gr/symmetoxes/peeksoftwarereviews/index.htm**, *Χαράλαμπος Σχοινάς, Ναύπλιο*

Εξ ολοκλήρου κατασκευασμένη με Flash, η homepage του Χαράλαμπου εντυπωσιάζει αμέσως τόσο οπτικά, με τα προσεγμένα και λειτουργικά εφέ της, όσο και ακουστικά, με το όμορφο ρυθμικό κομμάτι που ακούγεται στο background. Περιέχει software reviews για δη-



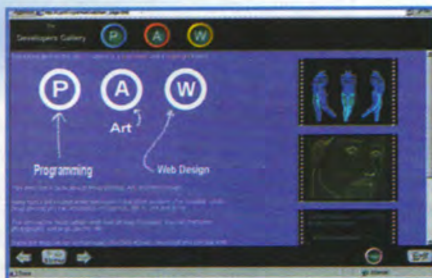


Από την image gallery της σελίδας "Peek Software Reviews".

μοφιλή σχεδιαστικά προγράμματα (CorelDraw 9, Photoshop 5.5, Illustrator 9 κ.ο.κ.), image gallery και χρήσιμα links.

• **http://cspfh.hypermart.net**, *Φώτης Χατζηνίκος, Λάρισα*

Η "Developers' Gallery" του Φώτη επικεντρώνεται σε τρεις τομείς: Programming, Art και Web Design. Αρκετά πλούσια, με on-line



βιβλία, source codes, hosted artists και συμβουλές, είναι ωστόσο και μία από τις πιο δύσχρηστες, κατά τη γνώμη μου, σελίδες του διαγωνισμού. Δεν παύει, πάντως, να αποτελεί μία άκρως ενδιαφέρουσα προσπάθεια.

• **http://www.fallen-knights.com/**, *Μάριος Κουτσούκος, Πάτρα*



Η "αδελφότητα των Fallen Knights" σίγουρα θα ενθουσιάσει όσους διέπονται από κάπως... μυστικιστικές αναζητήσεις. Σύγχρονοι ιππότες, ο Μάριος και οι φίλοι του, μοιράζονται μαζί μας τα ιερά κείμενά τους, την αγαπημένη τους τέχνη, ακόμα και τους... όρκους τους! Μία homepage που σίγουρα θα συζητηθεί πολύ - ειδικά αν την ανακαλύψει ο Ευαγγελάτος στον Alpha...

• **http://members.tripod.com/nafpaktia/**, *Αγγελος Αγγελάκης, Ναύπακτος*

Μία σελίδα για την πόλη του, την όμορφη Ναύπακτο, μας παρουσιάζει ο Αγγελος με αρκετά επιτυχημένο τρόπο. Φωτογραφίες, πλήρη στοιχεία για τη σύγχρονη φυσιογνωμία της πόλης (αξιοθέατα, διοικητική εξέλιξη, κοινωνική κατάσταση, αρχιτεκτονική, εκκλησίες, οικονο-



μία, εκδηλώσεις, προοπτικές και σκέψεις, αξιόλογοι Ναυπάκτιοι), αλλά και για την ιστορία της, μαζί με forum, chat room και guestbook συνθέτουν ένα πλήρες site που αξίζει να του ρίξετε περισσότερες από μία ματιές.

• **http://www.go.to/nirakis**, *Γιάννης Νιράκης, Ηράκλειο Κρήτης*

Ενα συμπαθητικό site αναφοράς με ειδήσεις από το Αθηναϊκό Πρακτορείο, Java games, δωρεάν αποστολή fax και SMS μηνυμάτων, χρήσιμα utilities, chat room, Internet directory,



προγράμματα για κινητά τηλέφωνα κ.ά. Από τα καλύτερα sites αυτού του στυλ που είδαμε στο διαγωνισμό μας, χωρίς ωστόσο να έχει πολύ υλικό hosted στη δική του homepage.

• **http://www.geocities.com/SunsetStrip/Loft/6427/**, *Χάρης Βλαβιανός, Χολαργός*

Το Headbanger's Bit σίγουρα έχει τα φόντα να εξελιχθεί σε στέκι των απανταχού εν Ελλάδι



χεβιμεταλλάδων. Πάμπολλα reviews δίσκων και demos, ειδήσεις, κριτικές συναυλιών, lyrics, tabs και links απαρτίζουν ένα πραγματικά "βαρύ" site με την κλαγγή του μετάλλου να αντηχεί σε κάθε γωνιά του! Αν λοιπόν ζείτε... the metal way, όπως γράφει χαρακτηριστικά ο Χάρης, σίγουρα θα το επισκέπτεστε τακτικότατα.

2. GAMES PAGES

• **http://users.hol.gr/~carpes/starcraft/index.htm**, *Ιωάννης Κουμουνδούρος, Κ. Αχαρνές*

Ο Γιάννης συμμετείχε και σε αυτή την κατηγορία με την game-άδικη αγάπη του, το Starcraft, και κατάφερε να αποσπάσει τη δεύτερη θέση στο διαγωνισμό μας. Πιστός και εδώ στα



σκοτεινά χρώματα, μας παρουσιάζει strategies, downloads, links, clans, συνεντεύξεις και πολλά ακόμη ενδιαφέροντα θέματα σχετικά με το αγαπημένο του παιχνίδι. Τίτλος του site "Genetic Revelation".

• **http://nbkteam.net-games.com/**, *Κωνσταντίνος Χρυσοβιτσιώτης, Καλλιθέα*

Καλοσχεδιασμένη game-άδικη σελίδα με επίκεντρο κυρίως τα παιχνίδια της Blizzard. Εκπληκτικά downloads, πλούσια ειδησεογραφία, καθώς και acivities, άρθρα και συνεντεύξεις. Δεν ξέρω αν ο Κώστας και οι φίλοι του εί-



ναι Natural Born Killers, όπως υπονοεί ο τίτλος του site, αλλά σίγουρα είναι Natural Born Gamers!

• http://www.pcmaster.gr/symmetoxes/racinggames/index.htm, *Νικόλας Σωτηριάδης, Δράμα*

Η racing page του Νικόλα είναι dedicated στα παιχνίδια οδήγησης από την αρχή ως το τέλος. Ο φίλος μας έκανε εξαιρετική δουλειά παρουσιάζοντας δικές του κριτικές και previews



για μία τεράστια γκάμα παιχνιδιών του είδους, μαζί με screenshots από το καθένα. Οι πιστοί της ταχύτητας πρέπει να κάνουν μια βόλτα από εδώ με ή χωρίς το αμάξι τους...

• http://www.gamesacademy.com/, *Νίκος Γιαμόλας, Πατήσια*

Η Games Academy είναι ένα gaming site διεθνών προδιαγραφών (προσωπικά το βαθμολόγησα με 48/50, αλλά οι υπόλοιποι κριτές δεν συμφώνησαν μαζί μου), με demos, shareware games, patches, cheats και abandonware games, πλήρως κατηγοριοποιημένα σε



μία homepage χάρμα οφθαλμών. Μπορεί το μεγαλύτερο μέρος του υλικού να μην είναι hosted αλλά linked, αυτό όμως δεν μειώνει την αξία του site ως οδηγού αναφοράς για κάθε gamer που σέβεται τον εαυτό του.

ΟΙ ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ WEB MASTER 2000

Σύμφωνα με τους όρους του διαγωνισμού, υπήρχε μία περίοδος ενστάσεων κατά την οποία υποβλήθηκαν νομότυπα δύο. Ακολουθούν τα κείμενα των ενστάσεων και οι απαντήσεις της επιτροπής.

1 Κύριοι υπεύθυνοι του διαγωνισμού,
Σας γράφω σχετικά με το διαγωνισμό Web Master 2000, επειδή -όπως αναφέρετε στο "PC Master", τεύχος 129- δέχεστε ενστάσεις για ακόμη 20 ημέρες. Αυτή είναι, λοιπόν, η ένστασή μου.

Οπως έχω παρατηρήσει, 3 είναι οι κατηγορίες σελίδων: Προσωπική, Αθλητική και Παιχνιδιών Ηλεκτρονικού Υπολογιστή. Ανάμεσα στους επικρατέστερους υποψήφιους είδα κάποιες σελίδες (όπως για παράδειγμα το Aleksikerauno magazine και τους Websloth), οι οποίες υποθέτω πως έχουν βάλει συμμετοχή για καλύτερη προσωπική σελίδα, μια και δεν μιλάνε ούτε για αθλητισμό ούτε για παιχνίδια. Εκεί ακριβώς έρχεται η παρατήρησή μου.

Μία προσωπική ιστοσελίδα είναι ένας διαδικτυακός χώρος όπου ένας χρήστης παραθέτει τις ιδέες του, στοιχεία για τον εαυτό του, πληροφορίες για το πώς περνάει τον ελεύθερο χρόνο του και γενικές λεπτομέρειες για τη ζωή του. Εδώ να υπογραμμίσω τη λέξη "ένας", μια και δεν τίθεται θέμα προσωπικής ιστοσελίδας αν τα μέλη είναι περισσότερα από ένα. Εκτός από αυτό, στην περίπτωση ενός ηλεκτρονικού περιοδικού δεν μπορούμε να μιλάμε για τέτοιου είδους σελίδα, μια και -ακόμη και αν παραβλέψουμε το γεγονός ότι ένα περιοδικό δεν μπορεί να δημιουργηθεί από μόνο ένα άτομο, αλλά είναι σύνθεση άρθρων και δουλειάς πολλών διαφορετικών συμμετόχων- δεν έχει καθόλου προσωπικό χαρακτήρα.

Ποιος θα διάβαζε ένα περιοδικό που μιλάει για τη ζωή ενός μόνο ατόμου και πόσα διαφορετικά πράγματα μπορεί να πει κάποιος μόνο για τη δική του ζωή - και ακόμη, πόσο "περιοδικά" μπορεί να τα λέει; Μία αθλητική σελίδα ή κάποια για παιχνίδια μπορεί να αποτελείται από πολλά άτομα που μοιράζονται τη δουλειά ανάλογα με τις προτιμήσεις τους, όμως κάτι τέτοιο στην προσωπική ιστοσελίδα θα ήταν ενάντιο στην ίδια την έννοια.

Μπορεί οι σελίδες που δεν καταφέρνουν να πληρούν τους παραπάνω περιορισμούς να έχουν πολύ καλό κώδικα, αλλά είναι άδικο για εκείνους που έχουν ιστοσελίδες οι οποίες πραγματικά ανήκουν σε αυτή την κατηγορία να έρχονται αντιμέτωποι μαζί τους. Η απόφαση είναι δική σας.

Γιώργος Μπαξεβάνης
Φοιτητής

Παραδείγματα προσωπικών ιστοσελίδων:

➤ http://www.ndimou.gr
➤ http://www.microsoft.com/billgates/

Παραδείγματα ομαδικών εργασιών:

➤ http://www.avopolis.gr
➤ http://www.wired.com

Απάντηση επιτροπής: *Η ένσταση απορρίπτεται βάσει του συμπληρωματικού όρου 5 ("Είναι δυνατόν μία συμμετοχή να ανήκει σε περισσότερα του ενός άτομα...") και του συμπληρωματικού όρου 3 ("Οποιαδήποτε συμμετοχή περιλαμβάνει διάφορα προσωπικά σας ενδιαφέροντα, ακόμα και εξειδικευμένης μορφής, και δεν μπορεί να κατηγοριοποιηθεί ως 'Best Sports Page' ή 'Best PC Games Page' θεωρείται πως εμπίπτει στην κατηγορία 'Best Personal Page.'").*

2 Στη σελίδα ➤ http://www.geocities.com/panagiotis14/Files.htm υπάρχει ένα αρχείο ονόματι nude sims το οποίο είναι φυσικά πορνό... Πιστεύω ότι η συμμετοχή είναι άκυρη.

Απάντηση επιτροπής: *Η ένσταση απορρίπτεται, επειδή δεν κατέστη δυνατή η πρόσβαση στην εν λόγω σελίδα ούτε και η σύνδεσή της με διαγωνιζόμενο.*

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Κάπου εδώ κλείνει το κεφάλαιο "Web Master 2000". Εχουμε, βέβαια, ακόμα την τελετή της απονομής, λεπτομέρειες για την οποία θα μάθετε στο επόμενο τεύχος του περιοδικού. Συμπερασματικά, έχω να πω πως πολλές από τις συμμετοχές σας αποτέλεσαν για εμένα μία ευχάριστη έκπληξη, αφού συνδύαζαν την πρωτοτυπία, το σωστό design και το ενδιαφέρον περιεχόμενο. Ξεχώρισα -εκτός από τις σελίδες που ήδη παρουσιάστηκαν- αυτή της "Ομάδας Κ" (http://www.pcmaster.gr/symmetoxes/k/index.html), που είχε να επιδείξει μία ομολογουμένως ξεχωριστή κουλτούρα, όπως και την http://www.jigas.gr, μία πρωτότυπη multi-user, multimedia interactive homepage γραμμένη σε Flash4 που, ωστόσο, αντιμετώπισε αρκετά προβλήματα συμβατότητας.

Ωστόσο, το μεγαλύτερο κέρδος από το διαγωνισμό είναι, όπως θέλω να πιστεύω, η ανάδειξη της δουλειάς σημαντικών νέων δημιουργών σε ένα νέο είδος τέχνης, αυτό της κατασκευής μίας Web σελίδας, το οποίο αναμένεται να κυριαρχήσει στον 21ο αιώνα και στο οποίο -από ό,τι φαίνεται- οι αναγνώστες μας είναι ικανοί να διεκδικήσουν επάξια ακόμα και κορυφαίες διακρίσεις σε διεθνές επίπεδο. Παλικάρια μου, είστε και οι πρώτοι!

PC



Αναλαμβάνοντας ακόμα μία πρωτοβουλία, το "PC Master" εξασφάλισε μία μοναδική προσφορά για το φίλτατο αναγνωστικό κοινό του, δηλαδή όλους εσάς που ανελλιπώς κάθε δεκαπενθήμερο αναζητάτε και αποκτάτε αυτό το φανταστικό έντυπο - αν δεν παινέψεις το σπίτι σου... Κατορθώσαμε, λοιπόν, να εξασφαλίσουμε μόνο για εσάς την αποκλειστική προβολή της ταινίας "Red Planet", τελευταία δημιουργία της Warner Bros. Pictures. Οσοι είστε σινεφίλ αποκλείεται να μην έχετε δει trailer της και να μη "λειώσατε" στην καρέκλα του σινεμά. Ε, ήρθε η ώρα να απολαύσετε το "Red Planet" πριν από οποιονδήποτε άλλο κοινό θνητό!

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ

Με το "Red Planet" ήρθα σε πρώτη επαφή περίπου στα τέλη του καλοκαιριού όταν επισκεπτόμενος ένα σινεμά για να απολαύσω την ταινία που είχα επιλέξει είδα το trailer του. Εντυπωσιάστηκα εξαιρετικά από τη σύντομη διάρκεια και τη "μυστικοπάθειά" του, στοιχεία που με προδιέθεσαν θετικά. Το γεγονός ότι δεν αποκαλυπτόταν η υπόθεση, ούτε τα ειδικά εφέ μού κίνησε το ενδιαφέρον περισσότερο από ό,τι άλλες, αντίστοιχες ταινίες επιστημονικής φαντασίας που συνηθίζουν να προβάλλουν ως "ατού" τους τις εκρήξεις και τις γρήγορες σκηνές δράσης που περιέχουν. Υστερα από τρεις μήνες, λοιπόν, βρίσκομαι στην ευχάριστη θέση να παρουσιάσω -μέσω του αγαπημένου σας περιοδικού που είχε τη μοναδική αυτή πρωτοβουλία- την ταινία που περιμένω σαν... κουζουλός.

Προτού ξεκινήσω την παρουσίαση πρέπει να αναφέρω ότι η ταινία θα προβληθεί την Κυριακή 26 Νοεμβρίου, στις 13:00, σε αίθουσα του Village Park Αμαρουσίου. Θα τηρηθεί αυστηρή σειρά προτεραιότητας και για να μην προκληθούν προβλήματα, αλλά και για να είστε σίγουροι ότι θα εξασφαλίσετε καλή θέση στην παράσταση, φρόνιμο θα ήταν να έρθετε στο σινεμά μία ώρα πριν από την έναρξη της ταινίας. Οσοι έρθετε μεταξύ 12:45 και 13:00 είναι πολύ πιθανό να βρεθείτε στην πρώτη σειρά, δίπλα στον Καφούρο (!), ο οποίος κάθεται σε τόσο κοντινή από την οθόνη απόσταση εξαιτίας "μικρών" προβλημάτων που αντιμετωπίζει με τα ματάκια του: μυωπία, πρεσβυωπία, στραβισμό, καταρράκτη και αποκόλληση αμφιβληστροειδούς! Εξυπακούεται ότι πρέπει να έχετε μαζί σας την πρόσκληση για την ταινία (κάθε τεύχος συνοδεύεται από μία, αν τη χάσετε... καήκατε).

Ας δούμε, όμως, τώρα τα της μεθεπόμενης Κυριακής (υποθέτω ότι διαβάζετε το τεύχος ακριβώς τη μέρα της κυκλοφορίας του και αφού έχετε ξυλοφορτώσει τον περιπτερά επειδή άργησε 25 λεπτά να το φέρει).

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΗΘΟΠΟΙΟΙ

Ο τίτλος της ταινίας προϊδεάζει το θεατή για την υπόθεση, αφού "Red Planet" (Κόκκινο Πλανήτη) αποκαλεί η επιστημονική -και όχι μόνο- κοινότητα τον τέταρτο πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος, τον Αρη. Η πλοκή της ταινίας, λοιπόν, εξελίσσεται στον πλανήτη Αρη. Βέβαια, το πώς κατέληξαν οι ήρωές της εκεί είναι μία περίεργη ιστορία...

Βρισκόμαστε στο σωτήριον έτος 2050. Η Γη "πεθαίνει" και η αποίκηση του Αρη είναι η μόνη εναλλακτική λύση για τη διάσωση του ανθρώπινου γένους. Η Κέιτ Μπόουμαν (Carrie-Anne Moss, η κοπελιά του Matrix) είναι η κυβερνήτης και πιλότος της πιο σημαντικής διαστημικής αποστολής, και πρέπει μαζί με τα μέλη του πληρώματός της να μεταβεί στον πλανήτη Αρη προκειμένου να διερευνήσει τα αίτια της αποτυχίας του Mars Terraforming Project (Terraforming είναι η διαδικασία μορφοποίησης της επιφάνειας και της ατμόσφαιρας ενός πλανήτη κατά τρόπο τέτοιο που να μπορεί ο άνθρωπος να ζήσει σε αυτόν χωρίς τεχνητά μέσα). Ομως, κατά την προσγείωση του διαστημόπλοιου στην επιφάνεια του Κόκκινου Πλανήτη κάτι πάει στραβά και τα όργανα πλοήγησης του σκάφους, ο επιστημονικός εξοπλισμός του, τα μηχανήματα και οι μέθοδοι διαφυγής καταστρέφονται! Σαν να μη φτάνει αυτό, το φανταστικό ρομπότ που συνοδεύει την επιστημονική ομάδα, το AMEXE (Αυτόματη Μονάδα Εκτίμησης Χαρτογράφησης και Εισβολής), παθαίνει βλάβη και στρέφεται ενάντιον των ηρώων της ταινίας. Το AMEXE, διαθέτοντας τεχνολογία αιχμής, προσπαθεί να ξεπαστρέψει όλα τα μέλη της αποστολής, χωρίς να δείχνει οίκτο. Η μάχη για επιβίωση είναι μόλις η αρχή της ταινίας, διότι καθώς τα μέλη του πληρώματος θα εξερευνούν τον "άγονο" πλανήτη και θα περιπλανιούνται σε αυτόν θα....

Θα δείτε τα υπόλοιπα όταν έρθετε στο σινεμά! Σιγά μη σας αποκαλύψω το ζουμί της ιστορίας. Εξάλλου, αυτό είναι που κάνει την ταινία ωραία, το πέπλο μυστηρίου που πλανάται. Οπως βλέπετε, το σενάριο στηρίζεται σε πραγματική βάση. Βέβαια, η ιδέα της υπό καταστροφή Γης και της μετοίκησης σε άλλο πλανήτη δεν είναι πρωτότυπη, ωστόσο -όπως προανέφερα- αυτά είναι ΜΟΝΟ η βάση. Η ιστορία ξεδιπλώνεται πολύ ωραία και η δράση είναι καταιγιστική. Ενδεικτικά αναφέρω ότι υπάρχουν περισσότερες από 900 κινηματογραφικές λήψεις με ειδικά εφέ!

Πρωταγωνιστής είναι ο Val Kilmer, γνωστός από τις ταινίες "Batman", "Heat", "The Prince of Egypt", "The Doors" και "Tombstone". Τον συνοδεύει η πανέμορφη Carrie-Anne Moss, η οποία στάθηκε άξια στο πλευρό του Νιο στην εκπληκτική ταινία "The Matrix". Επίσης, παίζουν οι Tom Sizemore ("Saving Private Ryan"), ο Benjamin Bratt (σίριαλ "Law & Order"), Simon Baker ("L.A.Confidential") και, τέλος, ο Terence Stamp ("Star Wars Episode I: The Phantom Menace"). Ενας κι ένας, όπως βλέπετε, οι ηθοποιοί. Ας αλλάξουμε, όμως, θέμα και ας δούμε κάτι πολύ ενδιαφέρον, τα...

SPECIAL EFFECTS

Τα ειδικά εφέ σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας και δράσης είναι το άλφα και το ωμέγα. Παραγωγός της ταινίας είναι ο Mark Canton, ο οποίος υπόσχεται εκθαμβωτικά αποτελέσματα με πάρα πολλές καινοτομίες, ενώ υπεύθυνος για τα οπτικά εφέ είναι ο ίδιος που έχει σχεδιάσει τα εφέ της περσινής επιτυχίας "Deep Blue Sea" (ακόμα θυμάμαι τα δόντια εκείνου του μεταλλαγμένου καρχαρία). Σκοπός τους είναι να βιώσει ο θεατής μία άκρως ρεαλιστική ατμόσφαιρα, προκειμένου να καταλάβει σε τι δύσκολη θέση βρίσκονται οι ήρωες και να νιώσει πόσο αφιλόξενο είναι το περιβάλλον του Αρη! Πρόκληση αποτέλεσε για τους δημιουργούς των ειδικών εφέ το ρομπότ AMEXE. Επρεπε να δημιουργήσουν για αυτό μία "προσωπικότητα" και έναν μοναδικό τρόπο με τον οποίο θα έρχεται σε επαφή με τους ανθρώπους. Το AMEXE, λοιπόν, δημιουργήθηκε σε επιφάνειες στο φόντο, οι οποίες στη συνέχεια εισήχθησαν στις σκηνές με τους ηθοποιούς. Η κίνησή του είναι μαγευτική, σχεδόν ανθρώπινη. Ασφαλώς η παρουσία των υπολογιστών ήταν απαραίτητη προκειμένου να αποδοθεί φυσικότητα στην κίνηση του ρομπότ, όπως φωτοσκιάσεις, πατημασιές και αντίδραση του περιβάλλοντος. Ολα τα προαναφερθέντα ταιριάζουν με την ταινία και δείχνουν τόσο φυσιολογικά που κανείς δεν μπορεί να καταλάβει ότι πρόκειται για ένα καρτούν!

Αντάξια των οπτικών εφέ είναι τα ηχητικά. Τα εύσημα ανήκουν στον μαίτρ του είδους Ντέιν Ντέιβις, ο οποίος δημιούργησε την εξαιρετική όσο και υποβλητική ηχητική ατμόσφαιρα στην ταινία "The Matrix", από την οποία απέσπασε το σχετικό Οσκαρ της Αμερικανικής Ακαδημίας Κινηματογράφου, καθώς και βραβείο από

RED PLANET

VAL KILMER, CARRIE-ANN MOSS, TOM SIZEMORE, BENJAMIN BRATT, SIMMON BAKER ΚΑΙ TERENCE STAMP

ΠΑΡΑΓΩΓΗ	MARK CANTON, BRUCE BERMAN, JORGE SARALEGUI
ΣΕΝΑΡΙΟ	CHUCK PFARRER
ΜΟΥΣΙΚΗ	GRAEME REVELL
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ	PETER SUSCHITZKY
ΔΙΑΝΟΜΗ	WARNER ROADSHOW PICTURES

ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ

τη Βρετανική Ακαδημία Κινηματογράφου. Τα ηχητικά εφέ του "Red Planet" ήταν μία νέα πρόκληση για τον Ντέιβις, ο οποίος, προκειμένου να υλοποιήσει τις σκέψεις του για την ηχητική ατμόσφαιρα της ταινίας, συνδύασε τη φαντασία του με τους νόμους της φυσικής. Ο ίδιος εξηγεί: "Ο ήχος εξαρτάται από τον αέρα. Στο απώτερο διάστημα, όμως, δεν μπορεί να υφίσταται ήχος, καθώς υπάρχει κενό. Αν υποθέσουμε ότι βρισκόμαστε αιωρούμενοι στο διάστημα και περάσει δίπλα μας ένα διαστημόπλοιο, δεν θα ακούσουμε τον ήχο των προωθητήρων του, αφού τα ηχητικά κύματα δεν θα φτάσουν ποτέ! Το μόνο που μπορούμε να νιώσουμε είναι η έλξη της βαρύτητάς του. Είναι περισσότερο η ψευδαίσθηση του ήχου παρά ο ίδιος ο ήχος που υπάρχει, ένας είδος 'μηχανικής μετήχησης'".

Καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας ο Ντέιβις ασχολήθηκε με τις λεπτομέρειες της ατμόσφαιρας του Αρη και τα σχετικά επίπεδα οξυγόνου, όπως κάνουν και οι αστροναύτες. Δημιουργώντας ένα ρεαλιστικό soundtrack, θέλει να τοποθετήσει το θεατή μέσα στις προστατευτικές μάσκες των ηρώων, ώστε να ακούν και να αισθάνονται ό,τι ακούει και αισθάνεται ο ίδιος ο ήρωας. Ετσι η δραματικότητα, η ένταση και η αγωνία αυξάνονται κατακόρυφα. "Η ταινία εστιάζει στην κλειστοφοβία και την αγωνία", μας εξηγεί. "Αφορά στο να είναι κανείς εγκαταλελειμμένος σε εχθρικό και άγνωστο περιβάλλον. Ετσι, όταν είμαστε ερμητικά κλεισμένοι μέσα σε αυτές τις κάσκες, το κοινό δεν ακούει τίποτα περισσότερο από την τρεμάμενη και κοφτή ανάσα του ήρωα. Προτεραιότητά μου στην ταινία είναι το soundtrack να αντιπροσωπεύει αυτά που βιώνει ο ήρωας."

Ο ΠΛΑΝΗΤΗΣ ΑΡΗΣ

Ο Αρης είναι ο τέταρτος στη σειρά πλανήτης του ηλιακού μας συστήματος, ακριβώς μετά τη Γη. Εχει δύο δορυφόρους, τον Φόβο και τον Δείμο (ήταν τα άλογα του θεού Αρη, σύμφωνα με τη μυθολογία μας). Η περιστροφή του Αρη γύρω από τον εαυτό του διαρκεί 24 ώρες, 37 λεπτά και 23 δευτερόλεπτα (δηλαδή, τόσο διαρκεί μία ημέρα στον Αρη) και γύρω από τον Ηλιο 687 γήινες ημέρες! Μια στιγμή να υπολογίσω... Εάν είχα γεννηθεί στον Αρη, τώρα θα ήμουν... μούμπλε μούμπλε... 10 χρόνων! Ουάου! Χεχε, δηλαδή μόλις που θα ήμουν στο δημοτικό! Συγγνώμη, παρασύρθηκα από τον ειρμό των σκέψεών μου.

Προτού κλείσουμε το κεφάλαιο που αφορά στα ειδικά εφέ, ας ρίξουμε μια ματιά στα κοστούμια που χρησιμοποίησε η σχεδιάστρια Κιμ Μπάρετ, η οποία είχε σχεδιάσει τα φουτουριστικά, απίθανα, τα-θέλω-κι-εγώ κοστούμια που είχαν φορεθεί από τους ηθοποιούς της ταινίας "The Matrix". Προκειμένου να παρουσιαστεί η τεχνολογία των στολών του 2050 χρειαζόταν κάτι ελαφρύ και ανθεκτικό, που θα επέτρεπε στην τεχνολογία να φαίνεται από "μέσα" του. Π.χ. έπρεπε η στολή να μοιάζει ότι διαθέτει ειδικό σύστημα ψύξης (βλέπετε, στον Αρη οι θερμοκρασίες είναι απίστευτα υψηλές). Και όντως χρησιμοποιήθηκε σύστημα ψύξης στα κοστούμια, προκειμένου να διατηρεί δροσερούς τους ηθοποιούς κατά τα γυρίσματα σε περιοχές με υψηλή θερμοκρασία (βλ. ερήμους, όπου το θερμόμετρο "χτυπάει" 40° Κελσίου υπό σκιά).





Το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένα τα κουστούμια είναι κυρίως το καουτσούκ. Πρόκειται για ένα λαστιχένιο, στρετς ύφασμα, ελαστικό και καθ' ύψος και κατά μήκος, με συνθετική ενίσχυση. Οι αντοχές του είναι πολύ μεγάλες, καθώς μπορεί να ραφτεί, να βαφτεί, να πλυθεί και να σιδερωθεί σε εξαιρετικά υψηλές θερμοκρασίες (καλέ, τι νοικοκυρούλα είμαι εγώ). Ολα αυτά δεν ήταν δυνατόν να εξασφαλιστούν από τη χρήση ενός απλού, συνθετικού υφάσματος. Το υλικό που χρησιμοποιήθηκε είναι θαυμάσια εύπλαστο, το δε αποτέλεσμα πολύ καλό, όπως μπορείτε να διαπιστώσετε από τις φωτογραφίες.

Ο Val Kilmer φάνηκε να λάτρεψε τις στολές: "Σε σύγκριση με τη στολή του Batman που είχα φορέσει παλαιότερα, αυτά τα κουστούμια είναι εξαιρετικά. Η στολή του Batman, αν και ήταν κάτι άσχετο με το μακρινό διάστημα, δεν επέτρεπε μεγάλα περιθώρια κινήσεων. Μέσα στις διαστημικές στολές, όμως, μπορούσα να κινούμαι, να λυγίζω τα γόνατά μου (!) και να ακούω ό,τι μου έλεγαν. Βέβαια, ήταν πολύ ζεστές, αλλά με κάποιο τρόπο αυτό με έκανε πιο εύκολα να πιστέψω ότι είχα προσγειωθεί στην αφιλόξενη επιφάνεια του Κόκκινου Πλανήτη. Οταν το ίδιο το σώμα σου είναι ένας τρόπος επιβίωσης, η ηθοποιία γίνεται πιο ρεαλιστική".

Πέραν των κοστουμιών, ίσως το πιο περίπλοκο σχέδιο στο οποίο έπρεπε να δουλέψει η Κιμ Μπάρετ ήταν οι διαστημικές μάσκες: "Επρεπε να περιλαμβάνουν ενεργά συστήματα επικοινωνίας, ούτως ώστε οι ηθοποιοί να ακούν το σκηνοθέτη. Χρειάζονταν, επίσης, ένα σύστημα ψύξης για να αποφεύγεται το θάμπωμα στο τζάμι και να μειώνεται η θερμοκρασία, ούτως ώστε οι ηθοποιοί να αισθάνονται ότι δεν θα πάθουν ασφυξία".

Τώρα μπορείτε να κλείσετε το στόμα σας και να σκουπίσετε τα σάλια σας. Και να σκεφτείτε ότι δεν έχετε δει ούτε μία σκηνή δράσης της ταινίας.

Φανταστείτε τι θα πάθετε στο Village Park Αμαρουσίου όταν μάλιστα δείτε το έργο μία εβδομάδα πριν από οποιονδήποτε άλλο! Εχω βάλει ήδη αντίστροφη μέτρηση και αναμένω..

ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΑ

Εκτός από το στούντιο ήχου και ένα λατομείο στο Σίντνεϊ της Αυστραλίας, η ταινία "Red Planet" γυρίστηκε στο Wadi Rum της Ιορδανίας και στο μακρινό Coober Pedy - δύο τοποθεσίες που προσφέρουν πιθανότατα το καλύτερο και πιο ακριβές αντίγραφο της επιφάνειας του πλανήτη Αρη εδώ στη Γη. Ερημος εντελώς επίπεδη και διάσπαρτη με τεράστιους, πανύψηλους βράχους, που μοιάζουν να φυτρώνουν από το έδαφος και να σκαρφαλώνουν τα σκαλοπάτια του ουρανού, μέχρις ότου αγγίξουν τα αστέρια. Αυτές οι περιοχές έχουν εκπληκτική ομοιότητα με την επιφάνεια του Αρη, η οποία είναι γεμάτη τεράστιους κρατήρες και θεόρατα βουνά.





"Το τοπίο και η τοπογραφία του Wadi Rum μοιάζουν πολύ με τις αμέτρητες φωτογραφίες του Αρη που έχω δει τελευταία", λέει ο σκηνοθέτης Hoffman. "Ολη αυτή η επίπεδη έκταση, που φτάνει ως το τέλος του ορίζοντα, ξερή και έρημη, ήταν ακριβώς αυτό που χρειαζόμαστε. Μπορέσαμε να μεταφέρουμε τέλεια την κλίμακα και την αναλογία που αναζητούσαμε και να δείξουμε πόσο μικρό είναι στην πραγματικότητα το ανθρώπινο είδος. Ενα στοιχείο που προσπαθούμε να περάσουμε και στην ταινία μας."

Η ίδια τοποθεσία είχε φιλοξενήσει παλαιότερα τα γυρίσματα της ταινίας "Lawrence of Arabia" και έκτοτε δεν είχε χρησιμοποιηθεί. "Συμφωνήσαμε όλοι ότι ήταν η πιο εντυπωσιακή τοποθεσία που θα μπορούσαμε να βρούμε και ταυτόχρονα μία από τις δύσκολες για τα γυρίσματα. Δεν θα μπορούσαμε να βρούμε πιο αντίξοες συνθήκες. Η ζέστη ήταν το βασικότερο πρόβλημα, ιδιαίτερα για τους ηθοποιούς που έπρεπε να φορούν διαστημικές στολές, φτιαγμένες από καουτσούκ. Κάθε μέρα η θερμοκρασία ξεπερνούσε τους 40ο C", παρατηρεί ο Hoffman. Οσο πιο δύσκολες ήταν οι συνθήκες, όμως, τόσο μεγαλύτερες και εντατικότερες ήταν οι προσπάθειες του συνεργείου και των ηθοποιών. Το τελικό αποτέλεσμα άξιζε τον ιδρώτα που έχυσαν όλοι για την παραγωγή του "Red Planet".

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Να, λοιπόν, τι θα δούμε, αγαπητοί φίλοι μου, την Κυριακή 26 Νοεμβρίου, πρώτοι από όλους στη χώρα μας. Η προβολή της ταινίας θα ξεκινήσει στις κινηματογραφικές αίθουσες από την 1η Δεκεμβρίου, συνεπώς μπορείτε να θεωρείτε τους εαυτούς σας πολύ τυχερούς, μια και η τύχη (με τη βοήθεια του "PC Master") σας χαμογέλασε. Σε περίπτωση που θέλετε να επισκεφτείτε τη διεύθυνση της ταινίας "Red Planet" στο Internet, δεν έχετε παρά να κάνετε μια στάση στο http://www.redplanetmovie.com. Εκεί υπάρχει άφθονο υλικό για να μελετήσετε, ενώ γενικότερα (με την εμπειρία που διαθέτω) πρόκειται για ένα πολύ ωραίο site. Αξιο αναφοράς είναι το μήνυμα της Warner Bros. Pictures που βρίσκεται πάνω πάνω στο δελτίου Τύπου: "Η Warner Bros. Pictures θα εκτιμούσε τη συνεργασία του Τύπου στη μη αποκάλυψη του τέλους αυτής της ταινίας στους αναγνώστες, θεατές ή ακροατές". Χμμ... Προβλέπω βαρβάτο τέλος. Οπότε μη χάσετε για κανέναν λόγο την ταινία.





Υπενθυμίζω στο φίλτατο αναγνωστικό κοινό ότι το ραντεβού μας είναι για την Κυριακή 26 Νοεμβρίου, ώρα 13:00 μετά μεσημβρίας (και όχι μετά τα μεσάνυχτα) στο Village Park Αμαρουσίου. Και μην ξεχάσετε την πρόσκλησή σας! C U THERE, λοιπόν, και stay tuned, διότι ένα πουλάκι μού σφύριξε ότι έρχεται κι άλλη πρώτη προβολή από το "PC Master".

PC

Άρωμα

Η θηλυκή όψη των παιχνιδιών



Γυναίκας"
στα computer games

"Βρε παιδί μου, άσε και λίγο το PC και ασχολήσου με εμένα. Τι θα γίνει πια, έχω απηυδήσει! Θα βγούμε σήμερα;" "Μπα, έχω κολλήσει στο αγαπημένο μου παιχνίδι." "Θα βγούμε αύριο;" "Μωρέ είναι τόσο εθιστικό που ...δεν ξέρω, βλέπουμε." "Όλο βλέπουμε και βλέπουμε είσαι! Για το PC σου όμως βρίσκεις πάντα χρόνο!"...
Αυτά θα μπορούσαν να είναι τα παράπονα μιας γυναίκας προς έναν άντρα. Μήπως, όμως, θα μπορούσε να ισχύει και το αντίστροφο;

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

Μέχρι τώρα η κλασική περίπτωση είναι το αγόρι/άντρας να παίζει PC games και η κοπέλα/γυναίκα να κάνει παράπονα επειδή δεν της δίνει την απαραίτητη προσοχή. Ωστόσο, πόσο απίθανο είναι να συμβεί κάποια στιγμή το αντίθετο; Στην εποχή που ζούμε, θα μου πείτε, λίγο δύσκολο. Τα πράγματα όμως δείχνουν ότι δεν αργεί να έρθει αυτή η μέρα.

Σημείωση: Για διευκόλυνση του γράφοντος αλλά και δική σας, η αναφορά στους εκπροσώπους του ασθενούς φύλου γίνεται με τη λέξη "γυναίκα", ανεξάρτητα αν αναφερόμαστε σε κορίτσια, γυναίκες ή και ...γιαγιάδες (γέλια). Επίσης, επειδή ο γράφων αλλά και η πλειονότητα του αναγνωστικού κοινού ανήκουν στο "ισχυρό" φύλο (αν υπάρχουν μερικές παρεκτροπές δεν τρέχει και τίποτα...), το κείμενο απευθύνεται κυρίως σε άντρες (μικρής ή μεγάλης ηλικίας). Τέλος, αν διακρίνετε κάποια υποβόσκουσα φαλλοκρατική προκατάληψη, συγχωρέστε την. Κατά λάθος θα είναι...

Το γυναικείο φύλο έχει πια εισβάλει για τα καλά στο χώρο της βιομηχανίας των PC games σε ό,τι αφορά τόσο την παραγωγή (δημιουργοί, συντελεστές) όσο και τους καταναλωτές (PC gamers), ενώ στον τομέα των προϊόντων (χαρακτήρες σε PC games) η παρουσία του είναι πιο έντονη από ποτέ. Και δεν αναφερόμαστε φυσικά στην παρουσία μίας, δύο, τριών ή και πολύ περισσότερων χαρακτήρων του "ασθενούς" φύλου σε ένα παιχνίδι. Αναφερόμαστε στην παρουσία του ασθενούς φύλου σε πρωταγωνιστικούς virtual ρόλους, σε ρόλους που κρίνουν κατά κάποιον τρόπο την επιτυχία ή αποτυχία του παιχνιδιού.

Το γυναικείο φύλο έχει πια εισβάλει για τα καλά στο χώρο της βιομηχανίας των PC games σε ό,τι αφορά τόσο την παραγωγή (δημιουργοί, συντελεστές) όσο και τους καταναλωτές (PC gamers), ενώ στον τομέα των προϊόντων (χαρακτήρες σε PC games) η παρουσία του είναι πιο έντονη από ποτέ.

Η LARA, Η LULA, Η JULIE ΚΑΙ ΟΙ ΑΛΛΕΣ

Το μεγάλο μπαμ έγινε πριν από λίγα χρόνια με τη Lara Croft και το Tomb Raider. Βέβαια, είχαν γίνει "πειραματικές" προσπάθειες στο παρελθόν με κάποια παιχνίδια που είχαν ως πρωταγωνιστές γυναίκες (αμέσως έρχεται στο νου η Rosella των King's Quest), όμως μόνο μετά τη Lara εκδηλώθηκε αυτή η τάση για δημιουργία παιχνιδιών με γυναίκες ως πρωταγωνιστές. Βέβαια, το φαινόμενο δεν οφείλεται μόνο στην αντιγραφή της επιτυχίας του Tomb Raider, αλλά επίσης στο γεγονός ότι αυξήθηκε σημαντικά το ποσοστό των γυναικών στο "πηγάδι" του gaming κοινού (δείτε την ενότητα για τις γυναίκες gamers) και έπρεπε να ανταποκριθούν οι εταιρείες στα ενδιαφέροντα των νέων καταναλωτών. Πάντως, όσον αφορά στους θηλυκούς χαρακτήρες με τις εντυπωσιακές αναλογίες και την απίστευτη προσωπικότητα του ...σώματός τους, θα πρέπει να πούμε ότι οι εταιρείες δεν σκοπεύουν να προσελκύσουν καταναλωτές από το θηλυκό πληθυσμό, αλλά αντίθετα να αυξήσουν την επιτυχία τους στο ισχυρό φύλο. Ο λόγος; Πολύ απλά, οι γυναίκες gamers δεν "τρελαίνονται" με την ιδέα ενός θηλυκού προκλητικού χαρακτήρα που "τραβάει" τους άντρες μόνο και μόνο για την εμφάνισή του - τα φεμινιστικά ένστικτα σημαίνουν συναγερμό. Η ενότητα, πάντως, του άρθρου αυτού, καθώς και η πλειονότητα του φωτογραφικού υλικού του άρθρου απευθύνονται σε εκπροσώπους του "ισχυρού" φύλου - είναι ευνόητος ο λόγος. Επίσης, δεν θα ασχοληθούμε με στοιχεία του gameplay στα παιχνίδια που πρωταγωνιστούν οι θηλυκοί χαρακτήρες, αλλά αντίθετα θα γίνει μια μικρή αναφορά-εκτίμηση για το ρόλο τους σε αυτά.

Πρώτη και καλύτερη έρχεται η Lara Croft, η πρώτη virtual γυναίκα που προκάλεσε τόσο θόρυβο και έγινε γνωστή ακόμη και σε αυτούς που δεν ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ο θηλυκός Indiana Jones δεν έγινε βέβαια τόσο ευρέως γνωστός για το gameplay του παιχνιδιού στο οποίο συμμετέχει (σε μια τέτοια περίπτωση θα γινόταν "ντόρος" για το Tomb Raider και όχι για το όνομα Lara Croft), αλλά για τις σωματικές αναλογίες του και την ανάλαφρη αμφίεσή του (όσο για την ομορφιά, το θέμα είναι αμφίβολο). Δεν είναι τυχαίο μάλιστα ότι για ένα κατά γενική ομολογία "παιδικό" ηλεκτρονικό παιχνίδι δημιουργήθηκαν cheats με τα οποία μπορείτε να χειρίζεστε μία Lara με ακόμη πιο... ανάλαφρη αμφίεση (σ.σ.: εγώ δεν ξέρω τίποτα, για πληροφορίες στους "ψαγμένους" φίλους σας). Άραγε θα είχαν τόση επιτυχία τα Tomb Raider αν στη θέση της Lara ήταν κάποιος αρσενικός χαρακτήρας; Μπορεί και ναι, μπορεί και όχι...

Από τη Lara και έπειτα δημιουργήθηκαν αρκετά παιχνίδια με πρωταγωνίστριες "προικισμένες" γυναίκες. Ένα ανάλογο με τα Tomb Raider παράδειγμα και αρκετά πρόσφατο είναι αυτό του Heavy Metal FAKK² και της Julie Strain. Χωρίς να υπάρχει η παραμικρή ενασχόληση με το παιχνίδι, μπορεί κάποιος να πει με σιγουριά ότι στοχεύει στην επιτυχία όχι μόνο

ΓΥΝΑΙΚΕΣ GAMERS - ΤΑ SITES


http://www.gamegal.com


http://www.womengamers.com


http://www.women-wise.com


http://www.gamegirlz.com

λόγω του gameplay ή της όποιας ποιότητας το χαρακτηρίζει, αλλά και λόγω των εντυπωσιακών αναλογιών της Julie (μέχρι και ο Πατρίκος ξεκίνησε με ασυναρτησίες το editorial του σχετικού τεύχους του PCM για πάρτη της - γέλια).

Εκτός από τις δύο virtual κοπελιές (οι οποίες εκτός από προκλητική εμφάνιση χαρακτηρίζονται και από δυναμική προσωπικότητα - τουλάχιστον έτσι πιστεύουν οι δημιουργοί τους), υπάρχουν και άλλα τέτοια παραδείγματα, που


Η Lula και η εκπληκτική προσωπικότητα... των αναλογιών της.

όμως δεν κρίνονται άξια αναφοράς, αφού πολύ απλά δεν πέτυχαν. Εκτός όμως από τα ενδιαφέροντα παιχνίδια, με τις εντυπωσιακές κεντρικές πρωταγωνίστριες, υπάρχουν και τίτλοι που έχουν κατά πρώτον ενδιαφέρουσες πρωταγωνίστριες (ή γυναίκες σε κεντρικούς ρόλους) και είναι κατά δεύτερον ενδιαφέροντα παιχνίδια. Αρκεί ένα όνομα: Lula. Δεν μπορώ να ξέρω τι γνώμη έχετε για την ποιότητα των δύο τίτλων της σειράς αυτής, όμως με σιγουριά μπορεί να ειπωθεί ότι χωρίς τη Lula (ή την οποιαδήποτε "Lula") τα παιχνίδια θα ήταν με απλά λόγια "της σειράς" (ή ακόμη χειρότερα).

Ξεφυλλίζοντας παλαιότερα τεύχη για να βρεθεί υλικό για το παρόν άρθρο, το μάτι του γράφοντος έπεσε πάνω στο Riana Rouge. Αν δεν το γνωρίζετε, πρόκειται για ένα παιχνίδι με εκπληκτικά γραφικά, απίστευτο gameplay, μοναδική μουσική επένδυση και "αιώνια" αντοχή στον χρόνο - εντάξει πλάκα κάνω, πρόκειται για "ροζ" παιχνίδι με πρωταγωνίστρια μία πορνοστάρ.

Εκτός από τους θηλυκούς χαρακτήρες, που άνετα μπορούν να κατηγορηθούν ως προκλητικοί, υπάρχουν και χαρακτήρες-ρόλοι που δεν παρουσιάζουν κάποια ανάλογη ιδιαιτερότητα και είναι απλώς γυναίκες. Παραδείγματος χάριν, αν ρίξετε μια ματιά σε πρόσφατα RPGs, θα συναντήσετε αμέτρητους γυναικείους χαρακτήρες (πολλές φορές ισάριθμους με τους αρσενικούς) τους οποίους μπορείτε να χειρίζεστε ή χαρακτήρες που παίζουν πρωταγωνιστικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού - μπορεί να είναι μέχρι και οι τελικοί βασικοί "κακοί" (ή οι τελικές βασικές "κακές"). Στα παιχνίδια strategy δεν υπάρχει κάτι ανάλογο (ελάχιστες είναι οι συμμετοχές του ασθενούς φύλου, άλλωστε οι γυναίκες δεν πάνε στρατό - γέλια), ενώ στα adventures η θέση της γυναίκας είναι ακριβώς η ίδια με αυτήν που έχει στη σημερινή κοινωνία: άλλοτε ενισχυμένη και ισότιμη με τον άντρα και άλλοτε υποβαθμισμένη - ανάλογα με το περιεχόμενο και το σενάριο του παιχνιδιού. Στα αθλητικά παιχνίδια, τώρα, η κατάσταση δεν είναι τόσο ρόδινη για τις εκπροσώπους του ασθενούς φύλου, αφού τα σχετικά παιχνίδια ασχολούνται με τα αντρικά αθλήματα και όχι με αυτά που αγωνίζονται γυναίκες. Υπάρχουν βέβαια εξαιρέσεις, όπως το παλιό, καλό Power Strike (έχει γυναικείο βόλεϊ) ή τα παιχνίδια για τον στίβο με τη συμμετοχή αθλητριών.

Εκτός όμως από τη θέση των γυναικών στους virtual κόσμους των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ενδιαφέρον παρουσιάζει και η θέση τους στη βιομηχανία παραγωγής τίτλων για τα PCs ή τις κονσόλες.

ΟΙ ΓΥΝΑΙΚΕΣ ΚΑΙ Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ PC ΚΑΙ VIDEO GAMES

Δεν ξέρω ποια είναι η δική σας γνώμη, όμως η γνώμη του γράφοντος είναι ότι το θέμα "γυναίκες συντελεστές και PC games" δεν είναι τόσο αξιοπρόσεκτο όσο οι άλλες δύο πτυχές που εξετάζονται στο άρθρο. Μπορεί να υπάρχουν "γυναίκες-θαύματα" που ό,τι ακουμπούν γίνεται χρυσός (ή έστω κάτι το πολύτιμο), όμως δεν μπορώ να βρω γιατί αυτό μπορεί να θεωρηθεί έκπληξη, όταν σε όλους τους τομείς της επαγγελματικής καθημερινότητας συναντάμε επιτυχημένα στελέχη του "ασθενούς" φύλου. Βέβαια, θα μου πείτε, ζούμε σε μία ανδροκρατούμενη (ακόμα) κοινωνία, όπου το ποσοστό γυναικών-αντρών στη στελέχωση οποιουδήποτε project γέρνει αισθητά προς τη μία πλευρά, όμως πάντα υπάρχουν οι εξαιρέσεις. Και αφού οι εξαιρέσεις παραμένουν εξαιρέσεις, τότε δεν μπορούμε να κάνουμε λόγο για μαζική συμμετοχή του γυναικείου φύλου στη δημιουργία και ανάπτυξη παιχνιδιών για το PC. Αν ρίξετε μια ματιά στους βασικούς υπεύθυνους των τελευταίων επιτυχιών στο χώρο των PC games, θα συναντήσετε κυρίως ονόματα του "ισχυρού" φύλου και μόνο σε μεμονωμένες περιπτώσεις θα δείτε γυναίκες. Δεν κάνουμε λόγο ούτε για την ομάδα προγραμματισμού ενός τίτλου (μπορεί να αποτελείται από δέκα και άνω άτομα) ούτε για τμήματα προώθησης του προϊόντος στην αγορά (και πάλι μπορούν να αποτελούνται από πολλά άτομα, ενώ δεν αφορούν στο άρθρο αυτό, μια και ξεφεύγουν από το θέμα και εισέρχονται στον τομέα της θέσης γενικά της γυναίκας στον επαγγελματικό χώρο).

Ενα από τα πρώτα ονόματα που θα σας έρθουν στο νου είναι αυτό της Jane Jensen. Πρό-



Το μοντέλο για τη δημιουργία της ηρωίδας του Heavy Metal FAKK². Μάλιστα...

κειται για τη δημιουργό των περίφημων Gabriel Knight Mysteries, που αποτελούν πλέον σημείο αναφοράς για το είδος των adventure παιχνιδιών. Δεν μπορούμε να γνωρίζουμε αν αντιμετώπισε προβλήματα για να εισέλθει στο χώρο της δημιουργίας PC games, όμως μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι και μόνο η επιτυχία των τίτλων της αποτελεί επιτυχία του "ασθενούς" φύλου και παράδειγμα προς μίμηση, αφού ξεπέρασε πολλούς άλλους δημιουργούς του "ισχυρού" φύλου. Βέβαια, θα πρέπει να σημειωθεί ότι το ταλέντο της δεν είναι τόσο στον προγραμματισμό των παιχνιδιών (έχει σπουδάσει, πάντως, πληροφορική και έχει δουλέψει ως προγραμματίστρια στη Hewlett-Packard) όσο στη συγγραφή των σεναρίων τους, όπου "δίνει ρέστα". Η ενασχόλησή της με θέματα θρησκείας, φιλοσοφίας, ιστορίας και αποκρυφισμού, καθώς και η πολυπλοκότητα των σεναρίων των έργων της την ανέδειξαν ως μία από τις κορυφαίες συγγραφείς-δημιουργούς παιχνιδιών στα PCs και έγιναν αφορμή για αμέτρητες βραβεύσεις. Πάντως, θα πρέπει να σημειωθεί ότι μπορεί μεν να υπάρχει στα Gabriel Knight Mysteries μία κατά ένα τρόπο ισόρροπη συμμετοχή άντρα και γυναίκας (Gabriel και Grace) στους πρωταγωνιστικούς ρόλους, στην ουσία όμως τα φώτα πέφτουν πάνω στον άντρα Gabriel, ενώ η γυναίκα Grace είναι η συνεργάτιδα που μένει στο "περιθώριο" της δημοσιότητας.

Τέλος, η Jane Jensen ασχολείται και με τη συγγραφή βιβλίων. Ετσι, εκτός από τη συγγραφή της μεταφοράς των Gabriel Knight Mysteries σε βιβλίο, στην κ. Jensen ανήκει η ...μητρότητα των "Judgement Day" και "Dante's Equation" (αν τα πετύχετε πουθενά και σας αρέσουν τα βιβλία, μην τα αγνοήσετε).

Ενα άλλο όνομα, εξίσου ή και περισσότερο σημαντικό όσον αφορά στις γυναίκες δημιουργούς παιχνιδιών στα PCs, είναι αυτό της Roberta Williams. Και λέμε "εξίσου ή και περισσότερο σημαντικό" γιατί τα δημιουργήματά της είναι αριθμητικά περισσότερα από αυτά της Jane Jensen και εξίσου επιτυχημένα. Από το Mystery House του 1980 και έπειτα ακολούθησαν τίτλοι-σταθμοί στην πορεία των PC games στο χρόνο. Αραγε, ποιος από εσάς δεν έχει ασχοληθεί με κάποιο από τα Kings Quest, Phantasmagoria ή Laura Bow;

Εκτός από τις δύο δημιουργούς και την κ. Cole της περίφημης σειράς των "Quest for Glory", σίγουρα υπάρχουν και άλλες εκπρόσωποι του ασθενούς φύλου στο χώρο του προγραμματισμού και της ανάπτυξης παιχνιδιών στα PC games, που όμως δεν κατόρθωσαν να καθιερωθούν στο χώρο ή έχουν καθιερωθεί αλλά όχι σε "επίπεδο διασημότητας". Γενικά, πάντως, δεν μπορούμε να πούμε ότι οι γυναίκες έχουν εισέλθει για τα καλά στο χώρο της δημιουργίας των PC games αφού, μέχρι τώρα, μόνο ένα-δύο ονόματα υπάρχουν ως εξαίρεση στον κανόνα των αντρών-δημιουργών PC games. Βέβαια, το γεγονός αυτό είναι στενά συνδεδεμένο και με την ενασχόληση των γυναικών με τα PC games, αφού για να γίνει κάποιος εμπνευστής μιας ιδέας, θα πρέπει να έχει γίνει προηγουμένως δέκτης άλλων ιδεών. Με απλά λόγια, για να γίνει κάποιος δημιουργός ενός PC game, θα πρέπει να έχει παίξει αρκετά παιχνίδια στη ζωή του και να του αρέσει αυτό το είδος της διασκέδασης, για να έχει έπειτα το μεράκι να ασχοληθεί με τη δημιουργία.

ΚΑΙ ΦΤΑΝΟΥΜΕ ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ: ΟΙ "WOMEN-GAMERS"...

... ή ελληνιστί οι γυναίκες που ασχολούνται με τα παιχνίδια στο PC. Ανάλογα με την ηλικία του αναγνώστη θα διαφέρει και η αντίληψη για τη σχέση των γυναικών με τα παιχνίδια για PCs. Δεν αναφερόμαστε, βέβαια, στη σχέση των γυναικών με τα PCs γενικότερα, αφού τα Word, Excel και όλα τα συναφή προγράμματα και περιβάλλοντα εργασίας έχουν γίνει πια άρρηκτο κομμάτι των δραστηριοτήτων του σύγχρονου επαγγελματία (κάθε είδους).

Οι παλαιότερες ηλικίες θα θυμούνται ότι

ΓΥΝΑΙΚΕΣ ΣΤΑ PC GAMES



Rynn (Drakan)



Elexis Sinclair (SIN)



Annah (Planescape: Torment)



Lara Croft (Tomb Raider)



Elaine Marley (Monkey Island)



Shodan (System Shock)



Rinoa Heartilly (Final Fantasy 8)



Aeris Gainsborough (Final Fantasy 7)



Cammy (Street Fighter)



Το προσωπικό επίσημο site της Jane Jensen στο http://www.janejensen.com

ελάχιστες (ή καμία από τις) κοπέλες του περιβάλλοντός τους ασχολούνταν με τα PC games, ενώ οι πιο μικροί από εσάς θα έχετε πια φίλες που θα συζητάνε μαζί σας για το πώς θα τα καταφέρουν στο Sims ή για το ποια είναι τα καλύτερα skills της Sorceress στο Diablo II (δεν θα ξεχαστεί ποτέ η τρέλα μιας παλιάς γνωστής του γράφοντος με το Monkey Island). Μπορεί τα παραπάνω να φαντάζουν παράξενα ακόμα για μερικούς από εσάς, αν ισχύει όμως κάτι τέτοιο, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά σε sites στο Internet για να δείτε ότι υπάρχουν πλέον αμέτρητες γυναίκες PC gamers, που όχι μόνο ασχολούνται με τα PC



Η Edea από το Final Fantasy 8. Η βασική "κακιά" του παιχνιδιού, τουλάχιστον για το πρώτο CD του.

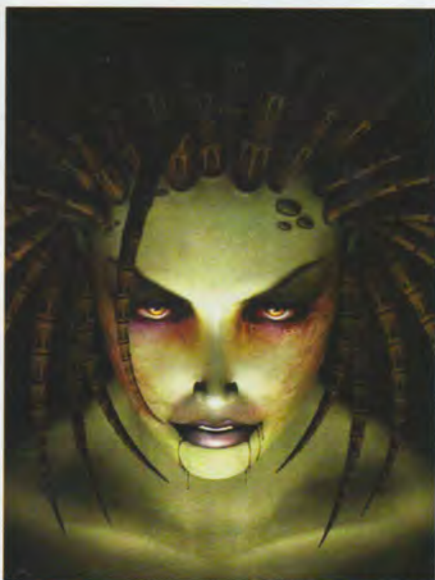
games, αλλά έχουν οργανωθεί και απαιτούν καλύτερη μεταχείριση της γυναίκας σε αυτά, είτε αυτό αφορά σε περισσότερους θηλυκούς χαρακτήρες σε κάποιο RPG είτε στη βελτίωση της "σεξιστικής" εμφάνισης των ήδη υπαρχόντων γυναικείων χαρακτήρων στα παιχνίδια.

Αν προσπαθήσετε να σκεφτείτε την εικόνα μίας γυναίκας gamer, θα σας έρθουν στο νου "χαριτωμένα" παιχνίδια, όπως τα Tetris, Bubble Boble ή έστω The Sims, Pizza Tycoon (και όλα τα Tycoon ανεξαιρέτως), και παιχνίδια ανάλογου περιεχομένου. Οι περισσότεροι από εσάς δεν θα μπορούσατε να φανταστείτε ότι υπάρχουν γυναίκες που ασχολούνται με παιχνίδια όπως το Starcraft, το Age of Empires, το Diablo ή το Baldur's Gate. Αλλωστε, το περιβάλλον των περισσότερων από εσάς αποτελείται από άρρενες που εθίζονται και "πωρώνονται" με τα video και PC games και από γυναίκες που παραπονιούνται γι' αυτό. Πόσες φορές δεν σας έχει κάνει παράπονα η κοπέλα ή γυναίκα σας για την ιδιαίτερα "φιλική" σχέση σας με τα PC games; Φαντάζομαι αμέτρητες. Τα τελευταία χρόνια όμως, ολοένα περισσότερες κοπέλες έχουν αρχίσει να είναι περίεργες με αυτό το "πράγμα" που λέγεται "ηλεκτρονικό παιχνίδι" και αφού διαπιστώσουν περί τίνος πρόκειται, αρχίζει να τους αρέσει. Μη φανταστείτε, πάντως, καμιά εντυπωσιακή μεταστροφή (τουλάχιστον στην Ελλάδα), αφού πάντα θα υπάρχει αυτό το μεγάλο μέρος του θηλυκού πληθυσμού που ασχολείται με τις Barbies, το μακιγιάζ, τα βιβλία, τα νέα μοντέλα του Ασλανο-Φιλημονο-Βερσατσο-Αρμάνι ή έστω με τη multimedia μεταφορά κάποιων από αυτά στο PC. Εμείς όμως θα αγνοήσουμε τις "άπιστες" και θα ασχοληθούμε με αυτές που αρέσκονται στα κατεξοχήν αγορίστικα παιχνίδια στο PC.

Θα ξεκινήσουμε την εξέταση του θέματος με μία έρευνα που πραγματοποιήθηκε από την Atari και την Dr Kathryn Wright στο Meredith College της Νέας Υόρκης (http://www.womengamers.com/articles/girlsontrack2.htm). Το πρόγραμμα του κολεγίου είχε θέμα άλλο από το εξεταζόμενο, όμως έγινε μία παράλληλη έρευνα σχετικά με τη γνώμη του ασθενούς φύλου για τα παιχνίδια στο PC ή τις κονσόλες (για το συγκεκριμένο άρθρο λογίζονται ως ένα και το αυτό). Μπορεί όσα ακολουθούν να αφορούν στη γνώμη ενός περιορισμένου αριθμού εκπροσώπων του γυναικείου φύλου, όμως πιστεύουμε (και μάλλον θα συμφωνήσετε) ότι εκφράζουν τη γνώμη ολόκληρου του γυναικείου πληθυσμού: Μία κοπέλα αναρωτήθηκε γιατί οι περισσότεροι χαρακτήρες στα παιχνίδια είναι άντρες. Μία άλλη παραπονέθηκε για τις διαστάσεις σώματος που έχουν οι θηλυκοί χαρακτήρες στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, αφού οι φίλοι της περιμένουν έπειτα από τις γυναίκες να έχουν τις ίδιες διαστάσεις, και μία τρίτη, τέλος, έκανε λόγο για το ντύσιμο της πρωταγωνίστριας και για το ότι είναι αδύνατον να της επιτρέπει να πραγματοποιεί τις κινήσεις που κάνει στο παιχνίδι.

Ενα άλλο ενδιαφέρον άρθρο του ίδιου site (www.womengamers.com) κάνει λόγο για τη σχέση της αμφίεσης των θηλυκών χαρακτήρων και της χωρητικότητας του σακιδίου-inventory τους. Θα σκεφτείτε, βέβαια, ότι όλοι οι χαρακτήρες παρουσιάζουν ένα ανάλογο πρόβλημα, αφού κουβαλάνε πράγματα που δεν είναι δυνατόν να μπορούν να κουβαλήσουν (π.χ. δύο οπλοπολυβόλα, ένα μπαζούκα και άπειρα πυρομαχικά σε ένα μικρό σακίδιο), όμως το πνεύμα του άρθρου του Womengamers.com είναι ότι η αμφίεση είναι επίτηδες ανάλαφρη για να αναδεικνύει τη θηλυκότητα εις βάρος του ρεαλισμού - κοινώς για να "ερεθίζει" τον αντρικό πληθυσμό.

Το πιο κατατοπιστικό και αποκαλυπτικό άρθρο όμως για τη σχέση των γυναικών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια βρίσκεται στο site www.gamegal.com (http://www.gamegal.com/barbie.htm). Από αυτό μαθαίνουμε ότι ο γυναικείος πληθυσμός έχει εισβάλει για τα καλά στο χώρο του gaming. Οι γυναίκες, σύμφωνα με τη USA Today, κατέχουν πια το 38% του πληθυσμού των gamers σε όλο τον κόσμο, ενώ το 1998 το μισό του καταναλωτικού πληθυσμού ήταν εκπρόσωποι του θηλυκού φύλου. Συνεχίζει μάλιστα με την εκτίμηση ότι, αφού στις Η.Π.Α. και την Ιαπωνία (δύο από τις μεγαλύτερες χώρες "κατανάλωσης" ηλεκτρονικών παιχνιδιών) έχει αναπτυχθεί σημαντικά ο πληθυσμός των θηλυκών gamers, θα δοθεί νέα πνοή στη βιομηχανία και θα σημάνει η έναρξη



Αν και δεν εντυπωσιάζει για τη θηλυκότητά της, η Kerrigan (Starcraft, Brood War) ήταν από τους πιο εντυπωσιακούς θηλυκούς χαρακτήρες στα PC games.

μιας νέας εποχής (λίγο επαναστατικο-φεμινιστικά φαντάζουν όλα αυτά, πάντως...). Οι γυναίκες πια, σύμφωνα πάντα με το άρθρο, δεν αρέσκονται σε χαριτωμένα και μωρουδίστικα παιχνίδια και έχει επικρατήσει η τάση να παίζουν παιχνίδια που περιέχουν όπλα, βία, αγωνία και δράση. Αναφέρει μάλιστα το παράδειγμα μίας μεσήλικης γυναίκας που ασχολείται τρεις τουλάχιστον ώρες την ημέρα με παιχνίδια που περιέχουν τα τρία "G": Guns, Guts, Gore ή Οπλα, Κότσια και Βία - αν ήταν δηλαδή Ελληνίδα θα ασχολιόταν με παιχνίδια που περιέχουν ένα "Ο", ένα "Κ" και ένα "Β" (γέλια). Η συνέχεια του άρθρου, πάντως, δεν κρίνεται άξια εκτενούς αναφοράς, αφού μέχρι το τέλος του περιέχει φεμινιστικές δηλώσεις του στυλ "οι γυναίκες πρέπει να βάζουν τους άντρες να μαγειρεύουν" ή "οι άντρες προσπαθούν να κατακτήσουν αυτό που τους απειλεί" και άλλα τέτοια όμορφα για τα οποία θα ήταν καλύτερο να μη γίνει ο οποιοσδήποτε σχολιασμός...

Σε ένα άλλο άρθρο του ίδιου site θίγεται το φαινόμενο της χρησιμοποίησης εμφανίσιμων γυναικών για τη διαφήμιση ηλεκτρονικών παιχνιδιών και άλλων σχετικών προϊόντων. Εδώ δεν μπορούμε να αναφέρουμε τίποτα παραπάνω, εκτός από την προτροπή να επισκεφτείτε (όσοι έχετε πρόσβαση στο Internet) το site στο url http://www.gamegal.com/gameporn.htm για να διασκεδάσετε με τα φωτογραφικά ευρήματα του συντάκτη (της συντάκτριας δηλαδή) του άρθρου αυτού.

Κλείνοντας την ενότητα αυτή, θα πρέπει να σημειωθεί και μία άλλη, ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα πτυχή του θέματος. Σε κάποιο άρθρο ενός site για γυναίκες gamers (δυστυχώς χάθηκε το URL, sorry) παρουσιάζεται μία γνώμη που πραγματικά σε βάζει σε σκέψεις. Κατά έναν τρόπο ο παίκτης ταυτίζεται (λίγο ή πολύ) με το χαρακτήρα που χειρίζεται και πολλές φορές η επιλογή χαρακτήρα γίνεται ανάλογα με κάποια χαρακτηριστικά ή ιδιαιτερότητες του παίκτη στην πραγματική ζωή. Η συντάκτρια του άρθρου, λοιπόν, αναρωτιέται γιατί οι γυναίκες να είναι πάντα οι ευκίνητοι και αδύναμοι χαρακτήρες, ενώ οι άντρες να είναι περισσότερο δυσκίνητοι και δυνατοί. Πάντα θα υπάρχουν γυναίκες gamers που θα είναι δυσκίνητες ή ιδιαίτερα δυνατές (όσο γίνεται τέλος πάντων), γι' αυτό θα επιθυμούσαν να υπάρχουν ανάλογοι θηλυκοί χαρακτήρες στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Πρόκειται για μία ιδιαίτερα "ψαγμένη" άποψη, που όμως θεωρείται κάπως τραβηγμένη (αν είχαν ανάλογες σκέψεις και απαιτήσεις οι άντρες με ιδιαιτερότητες, τότε θα χαιρόμαστε από την εκπληκτική ποικιλία διαθέσιμων χαρακτήρων προς επιλογή που θα υπήρχαν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια).

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τελικά, τι είναι αυτό που ζητάει ο θηλυκός πληθυσμός από ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι; Ποιες είναι οι αντιρρήσεις και τα παράπονα από τη βιομηχανία παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών; Σε μια απόπειρα να απαντηθεί το ερώτημα, θα αναφέρουμε ότι στις γυναίκες αρέσουν τα ίδια παιχνίδια που αρέσουν και στους άντρες. Και οι δύο αρέσκονται στα "αγορίστικα" strategy, RPG, adventure, racing αλλά και στα χαριτωμένα παιδικά platform ή στα ...unisex παιχνίδια γνώσεων ή άλλα σχετικά. Υπάρχει όμως μια μικρή λεπτομέρεια που κάνει τη διαφορά: Μπορεί μεν και τα δύο φύλα να ασχολούνται με όλα τα παιχνίδια, όμως το ποσοστό των γυναικών που ασχολείται με τα πολεμικά ή βίαια παιχνίδια είναι πολύ μικρότερο από αυτό που ασχολείται με τα "unisex" παιχνίδια. Η γνώμη του γράφοντος, μάλιστα, είναι ότι ισχύει ακριβώς ό,τι και στα παιχνίδια της παιδικής ηλικίας: όλα τα κορίτσια παίζουν με κούκλες, όμως υπάρχουν και αρκετά που παίζουν με στρατιωτάκια και παιδικά όπλα. Εννοείται πως μπορεί να υπάρχουν διαφορετικές απόψεις από αυτήν, γι' αυτό μην την πάρετε τοις μετρητοίς.



Η κυρία σίγουρα δεν χρειάζεται συστάσεις...

Οσον αφορά στο δεύτερο ερώτημα, η έρευνα που πραγματοποιήθηκε έβγαλε τα εξής αποτελέσματα: Οι γυναίκες επιθυμούν μεγαλύτερη συμμετοχή του φύλου τους στα παιχνίδια, να υπάρχουν περισσότεροι θηλυκοί χαρακτήρες σε αυτά και να μη χαρακτηρίζονται από εντυπωσιακή εμφάνιση και διαστάσεις αλλά από εξυπνάδα και ικανότητες. Απαιτούν να σταματήσει το φαινόμενο των "ανάλαφρων ενδυμάτων" στους virtual θηλυκούς χαρακτήρες, αφού -όπως υποστηρίζουν- εξυπηρετούν μόνο την προσέλκυση αντρικού καταναλωτικού κοινού. Οι γυναίκες θα πρέπει να είναι πιο ισχυρές στους virtual κόσμους των παιχνιδιών και να παίζουν σημαντικότερο ρόλο στην εξέλιξή τους, όμως μόνο χάρη στα εσωτερικά προσόντα τους και όχι λόγω της εντυπωσιακής εμφάνισής τους. Με άλλα λόγια, καλή η Lara Croft, όμως θα έπρεπε να μην έχει τόσο εντυπωσιακές αναλογίες και διαστάσεις και να φοράει κάτι από πάνω της (σ.σ.: για να μην κρυώνει...).

Τελειώνοντας, δεν μπορώ να μην αναφέρω κάποιες προσωπικές απόψεις για τα αιτήματα των γυναικών gamers που διαπιστώθηκαν από την έρευνα που πραγματοποιήθηκε. Αν επιθυμούν η γυναίκα-χαρακτήρας στα ηλεκτρονικά παιχνίδια να μην έχει εντυπωσιακές αναλογίες για να μην αναγκάζονται έπειτα να νιώθουν άσχημα αφού δεν της μοιάζουν, τότε θα πρέπει κατά συνέπεια να μην υπάρχουν "μπρατσωμένοι" άντρες χαρακτήρες και να γλιτώσουμε και εμείς τα έξοδα του γυμναστηρίου (άσχετα αν η εμφάνιση των χαρακτήρων ανεξαρτήτως φύλου πρέπει να αποτελεί παράδειγμα προς μίμηση και όχι προς χλευασμό και ειρωνείες). Οντως υπήρχε κάποιο πρόβλημα στην παρουσία και το ρόλο των θηλυκών χαρακτήρων στα παιχνίδια, όμως τα πράγματα έχουν αλλάξει σημαντικά τα τελευταία χρόνια. Πάρτε ως παράδειγμα την Interplay και τα RPGs της και αν διαπιστώσετε μειωμένη θέση της γυναίκας, γράψτε μου (σε e-mail εεε;). Επίσης, ακόμη δεν μπορώ να ξεπεράσω το γεγονός ότι ο Sorcerer έγινε γυναίκα στο Diablo II...

PC

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".







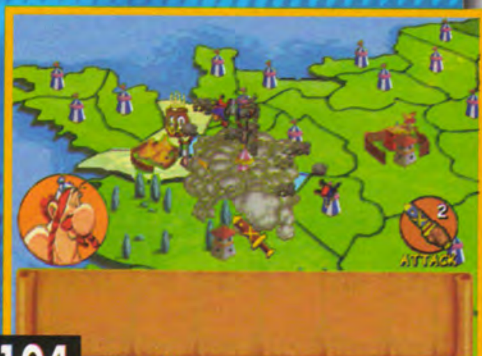


Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB



100 Superbike 2001
Γίνετε οι κυρίαρχοι των 2 τροχών!



104 Asterix: The Gallic War
Ένα πολύ διασκεδαστικό κράμα δράσης και στρατηγικής.



112 Homeworld Cataclysm
Μάχες και στρατηγική στο αχανές διάστημα.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:
- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6741111
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ALL STAR TENNIS 2000	129	82%
ASTERIX & OBELIX vs CAESAR	129	60%
BALDUR'S GATE 2	131	98%
BLAIR WITCH PROJECT vol.1: RUSTIN PARR	131	90%
CARMAGEDDON TDR 2000	129	81%
CRIMSON SKIES	130	87%
CUE CLUB	129	77%
ECHELON (PREVIEW)	130	-
F1 WORLD GRAND PRIX	129	75%
HEAVY METAL FAKK²	130	92%
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH	129	89%
INFESTATION	130	84%
KISS: PSYCHO CIRCUS	131	84%
METAL GEAR SOLID	131	82%
MIDTOWN MADNESS 2	131	71%
ODYSSEY	130	94%
POMPEI: THE LEGEND OF VESUVIUS	129	92%
REACH FOR THE STARS	131	83%
RETURN TO PIRATE'S ISLAND 2	130	90%
SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES	129	70%
STARCRAFT SICKEL	131	89%
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	130	90%
STEEL BEASTS	130	77%
SYDNEY 2000	129	73%
TACHYON: THE FRINGE	130	84%
THE FLINTSTONES: BEDROCK BOWLING	131	60%
V-RALLY 2	130	88%
WACKY RACERS	130	70%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Έτσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

Command & Conquer Red Alert 2

Establishing Battlefield Control... Stand By. Η παραγωγή του Red Alert 2 ίσως ήταν ένα από τα καλύτερα κρυμμένα μυστικά στο χώρο του PC gaming, αφού οι άνθρωποι της Westwood στο Irvine της California (Westwood Pacific) δούλευαν επί έναν ολόκληρο χρόνο με απόλυτη μυστικότητα επάνω στο συγκεκριμένο project. Η επίσημη ανακοίνωση του παιχνιδιού έγινε το Πάσχα και η κυκλοφορία του ήρθε έξι μήνες αργότερα, στα τέλη Οκτωβρίου. Βελτιωμένο σε όλους τους τομείς, το Red Alert 2 προσφέρει μία καταπληκτική πολεμική εμπειρία που είναι σίγουρο ότι θα συγκινήσει όλους τους φίλους των κλασικών RTS - και όχι μόνο!

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

Battle Control Online. Οταν το 1996 κυκλοφόρησε το Red Alert η ιδέα των σχεδιαστών της Westwood ήταν να δημιουργήσουν απλώς ένα prequel (και ουχί sequel) στο πολυβραβευμένο C&C: Tiberian Dawn (1995). Ετσι και έγινε. Το 1999 ήρθε το Tiberian Sun, το 2000 το Firestorm, ενώ το επόμενο C&C, το οποίο θα συνεχίζει την ιστορία των Tiberium Wars (βλ. review Tiberian Sun, "PC Master", τ. 109), θα είναι καλώς εχόντων των πραγμάτων το Tiberian Twilight. Ομως, πριν από αυτό, οι άνθρωποι της Westwood αποφάσισαν να επισκεφτούν ξανά τον κόσμο που δημιούργησαν με το Red Alert, παρουσιάζοντας ένα sequel για αυτό, το οποίο σεναριακά τοποθετείται σε μία διάσταση παράλληλη αυτής του πρώτου Red Alert. Ετσι, όσοι έχουν παίξει όλα τα C&C μπορούν να ξεχάσουν τα γεγονότα που διαδραματίστηκαν στα παιχνίδια Tiberian Dawn, Tiberian Sun και Firestorm και να κρατήσουν μόνο ό,τι έγινε στο Red Alert. Περίεργο, ε; Εγώ θα το έλεγα πρωτότυπο...



ΥΠΟΘΕΣΗ

Επειδή το Red Alert 2 δεν απευθύνεται μόνο σε όσους έπαιξαν το πρώτο της σειράς, η Westwood φρόντισε να συμπεριλάβει στο installer του παιχνιδιού μία σύντομη περιγραφή των γεγονότων του πρώτου Red Alert. Καθώς, λοιπόν, εγκαθιστάτε το πρόγραμμα στον σκληρό σας, ακούτε μία αφήγηση και βλέπετε τα αφηγούμενα γεγονότα συν μερικά από το Red Alert 2, συνοδευόμενα από σχετικές φωτογραφίες! Ετσι, ο παίκτης μπαίνει στο κλίμα του παιχνιδιού σχετικά εύκολα και γρήγορα. Για να δούμε, όμως, ποια είναι αυτά τα γεγονότα...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
WESTWOOD STUDIOS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Για singleplayer: PII 266MHz, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 350MB ελεύθερα στον σκληρό, 2MB κάρτα γραφικών (όχι απαραίτητα 3D).
Για multiplayer: PII 450MHz, 128MB RAM, 56Kbps modem

Ο Albert Einstein, μετά τα καταστροφικά αποτελέσματα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, αποφάσισε να κάνει χρήση της πειραματικής τεχνολογίας που επέτρεπε τα ταξίδια στο χρόνο, προκειμένου να πάει πίσω στο παρελθόν και να προλάβει την άνοδο του Hitler στην εξουσία. Παρ' όλο που η αποστολή του είχε επιτυχία, ο Einstein δεν μπόρεσε να προβλέψει ότι ο Joseph "Uncle Joe" Stalin θα εκμεταλλευόταν την απουσία ενός δικτάτορα στην Ευρώπη και θα προσπαθούσε να την καταλάβει μόνος του. Τα σοβιετικά στρατεύματα εισέβαλαν στην Ευρώπη με μανία πιάνοντας τις συμμαχικές χώρες στον ύπνο. Οι Σοβιετικοί είχαν αρ-



κετή επιτυχία στην αρχή της εκστρατείας τους, όμως οι Σύμμαχοι κατάφεραν να αποκρούσουν τους εισβολείς και να κερδίσουν τον πόλεμο μπαίνοντας στη Μόσχα.

Με τον Stalin χαμένο στα ερείπια του αρχηγείου του (δείτε το τέλος των Allies στο Red Alert για να μάθετε/θυμηθείτε τι έγινε), ένας νέος ηγέτης τοποθετήθηκε στη θέση του. Οι Σύμμαχοι διάλεξαν έναν άνθρωπο που συμμεριζόταν τον τρόπο σκέψης τους. Αυτός ήταν ο Aleksander Romanov, γόνος αριστοκρατικής οικογένειας και λάτρης της ειρήνης. Ολα έδειχναν ότι η Ρωσία δεν θα αποτελούσε ποτέ πλέον πρόβλημα για τη Δύση. Ομως, μερικές υποψίες άρχισαν να εμφανίζονται την εποχή που ο Romanov έκανε έναν άνθρωπο, γνωστό μόνο με το όνομα Yuri, το δεξί του χέρι και παράλληλα αρχηγό της υπηρεσίας πληροφοριών της χώρας. Οπως θα ακούσετε και κατά τη διάρκεια του installer, όταν ο Yuri μπήκε στο προσκήνιο, όλοι οι πράκτορες που παρακολουθούσαν τις κινήσεις του Romanov εξαφανίστηκαν. Με λίγα λόγια, η Αμερική δεν είχε ιδέα για το τι ετοίμαζε ο Romanov. Οταν ξέσπασε πόλεμος στο Μεξικό, η Ρωσία έσπευσε να βοηθήσει την Αμερική και έστειλε δυνάμεις για συμπαράσταση. Σοβιετικά πολεμικά πλοία έκαναν την εμφάνισή τους στον Ατλαντικό, αλλά κανείς δεν ανησύχησε πραγματικά.


Ο πρόεδρος και οι δύο άνδρες της μυστικής υπηρεσίας, φρουρούμενοι από έναν στρατό από SEALs, βρίσκονται στο San Antonio του Texas. Η αποστολή δίνει μόνο 3 Yuri και, πιστέψτε με, είναι υπεραρκετοί για να τους σκοτώσουν όλους!

Η εισαγωγή του παιχνιδιού αρχίζει μια ωραία πρωία στον Λευκό Οίκο, όπου ο πρόεδρος Dugan δέχεται ένα τηλεφώνημα από τον στρατηγό Carville στο Πεντάγωνο. Ο τελευταίος λέει ότι σοβιετικά αεροσκάφη εισβάλλουν από τον Ατλαντικό και τον Ειρηνικό, ενώ στρατός ξηράς προχωρεί μέσα στη χώρα από το Μεξικό. Ο πρόεδρος τηλεφωνεί αμέσως στον Romanov για να πάρει εξηγήσεις. Οι τόνοι της συνδιάλεξης ανεβαίνουν και, αφού ο Romanov αρνείται να ανακαλέσει τις δυνάμεις του, ο πρόεδρος τον διαβεβαιώνει ότι θα υπάρξουν αντίποινα. Αμφισβητώντας την ικανότητα της Αμερικής να προκαλέσει οποιαδήποτε αντίποινα, ο Romanov κλείνει το τηλέφωνο. Στην άλλη γραμμή του προέδρου περιμένει ο στρατηγός Carville έτοιμος να δεχτεί διαταγές. Ο πρόεδρος εγκρίνει τα αντίποινα και η διαδικασία αρχίζει. Σε ένα σιλό πυρηνικών κεφαλών της Αμερικής δύο αξιωματικοί ετοιμάζονται για την εκτόξευση των πυραύλων. Με το που έρχεται η έγκριση, οι κεφαλές οπλίζονται επιτυχώς. Το τηλέφωνο χτυπά την τελευταία στιγμή και ο αξιωματικός που το σηκώνει ακούει έναν περίεργο βόμβο από το ακουστικό που τον μπερδεύει και τραβά το πιστόλι του στον άλλον. Ξαφνιασμένος ο άλλος επιχειρεί, αν και απειλείται από το όπλο του συναδέλφου του, να τον λογικέψει, διότι πρέπει επειγόντως να ανοίξει τις τεράστιες πόρτες των σιλό για να φύγουν οι πυρηνικές κεφαλές. Μάταια όμως προσπαθεί, αφού ο υπνωτισμένος αξιωματικός προσέχει μόνο τον παράξενο θόρυβο από το τηλέφωνο και έτσι όλοι οι πύραυλοι εκρήγνυνται μέσα στα σιλό τους. Στην άλλη άκρη του τηλεφώνου βρίσκεται ο Yuri στο γραφείο του Romanov στο Κρεμλίνο, ο οποίος ύστερα από ερώτηση του τελευταίου τον διαβεβαιώνει ότι τίποτα δεν τελείωσε και όλα τώρα αρχίζουν...

Και όντως έτσι είναι. Στις επόμενες σκηνές της εισαγωγής γινόμαστε μάρτυρες της εντυπωσιακής εισβολής της Ρωσίας στην Αμερική μέσω αέρα, ξηράς και θάλασσας. Πρώτα βλέπουμε τη Νέα Υόρκη, μετά το Σαν Φρανσίσκο και τέλος το Τέξας. Τεράστια ζέπελιν, άπειρα μεταγωγικά αεροπλάνα, πλοία, υποβρύχια και άρματα μάχης παρελαύνουν μπροστά από τα μάτια σας.

Κάτω από αυτή την ατμόσφαιρα αρχίζει το Red Alert 2. Αυτή τη στιγμή η Ρωσία φαίνεται να έχει το πάνω χέρι, αλλά κανείς δεν μπορεί να ξέρει από τώρα ποιος θα νικήσει τον πόλεμο...


Η Tanya πανηγυρίζει καθώς τα harriers απογειώνονται από την Ακαδημία της USAF στο Colorado. "Shake it, baby!"

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ RA2;

Το RA2 δεν ξεφεύγει από τα πρότυπα των προηγούμενων C&C τίτλων της Westwood και έτσι η βασική ιδέα του είναι -όπως πάντα- η συλλογή μεταλλεύματος που επιτρέπει την κατασκευή στρατού και την ανάπτυξη της τεχνολογίας, η οποία θα οδηγήσει τον παίκτη στη νίκη έναντι του αντιπάλου του. Ομως, το RA2 αποδεικνύει με το παραπάνω ότι, αν η προαναφερθείσα ιδέα/φόρμουλα χρησιμοποιηθεί από τις εταιρείες με το σωστό τρόπο, το αποτέλεσμα θα είναι η παραγωγή εξαίσιων παιχνιδιών. Χωρίς αμφιβολία, το RA2 είναι σίγουρα ένα από αυτά!

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Για όσους δεν το κατάλαβαν ακόμη, το παιχνίδι δίνει στον παίκτη τη δυνατότητα επιλογής παράταξης. Αφού δείτε το εισαγωγικό βίντεο, επιλέγοντας New Campaign μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε Αμερικανούς ή Ρώσους. Για τους αρχάριους στον κόσμο του C&C και των strategies γενικότερα, το παιχνί-


Μία παραλία φυλασσόμενη από τους Συμμάχους. Βλέπετε τα Giant Squids μου που τραβάνε τα πολεμικά πλοία κάτω από το νερό!



Ο στρατηγός Carville στο Πεντάγωνο λέει αστεία... Πρόκειται για την αγαπημένη μου cutscene.

COLLECTOR'S EDITION



Οπως και με το Tiberian Sun, το Red Alert 2 κυκλοφόρησε και σε ειδικές εκδόσεις που προσφέρουν λίγα παραπάνω για αυτούς που όντως ενδιαφέρονται για το παιχνίδι. Δείτε τι περιλαμβάνει:

➤ Αποκλειστικό DVD
Περιέχει όλα τα cutscenes από το παιχνίδι (ακόμα και από το πρώτο Red Alert!) και έχει ειδικό behind-the-scenes αφιέρωμα από το making του τίτλου.

➤ Ειδική φιγούρα από κασσίτερο
Το πακέτο περιλαμβάνει μία φιγούρα είτε από έναν Allied Chrono-Legionnaire είτε από έναν Soviet Tesla Trooper!

➤ Soundtrack
Το soundtrack του παιχνιδιού σε ένα CD, με 18 μουσικά κομμάτια!

Το κουτί είναι επίσης εντυπωσιακό. Δείτε τη φωτογραφία για να πάρετε μια γεύση. Ευχαριστώ τον KellyX που τράβηξε τη φωτογραφία και τον Maniac που μου την έδωσε να τη δημοσιεύσω. Και οι δύο δουλεύουν στο www.red2.org και είναι ευτυχείς κάτοχοι μίας ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής (μακάρι να μπορούσα να πω το ίδιο για τον εαυτό μου...).





δι έχει ένα tutorial ονόματι Boot Camp, που βοηθά τον αρχάριο παίκτη με οπτικές και ηχητικές οδηγίες. Το Boot Camp είναι διαθέσιμο στην επιλογή με τα δύο Campaigns και, ακόμη και αν είστε βετεράνος του C&C, αξίζει να το ολοκληρώσετε. Η ύπαρξη του Boot Camp επέτρεψε στους σχεδιαστές του παιχνιδιού να δώσουν ακόμα και στις πρώτες αποστολές μια στάλα δυσκολίας αντί να τις κάνουν πανεύκολες όπως στα προηγούμενα C&C. Ετσι, οι πρώτες αποστολές και των δύο πλευρών απαιτούν λίγη προσοχή.

Περνώντας στα δύο campaigns πρέπει, καταρχήν, να ξεκαθαρίσω ότι σε καμία περίπτωση δεν συνδέονται σεναριακά μεταξύ τους. Επιλέγοντας τους Αμερικανούς θα πρέπει να αποκρούσετε αρχικά τους Ρώσους εισβολείς και στη συνέχεια να μεταφέρετε τη μάχη στον περίβολο του Κρεμλίνου, αφού περάσετε από ελάχιστες ευρωπαϊκές χώρες. Εάν διαλέξετε τους Ρώσους, σας δίνεται η ευκαιρία να οδηγήσετε όλες τις δυνάμεις των Σοβιετικών από τη μία άκρη της Αμερικής στην άλλη, προκειμένου να την καταλάβετε πλήρως! Επιπροσθέτως θα χρειαστεί να περάσετε από ένα-δύο πόλεις της Ευρώπης ή να υπερασπιστείτε την ίδια τη Ρωσία από σπάνιες απειλές των Συμμάχων. Οπως θα καταλάβατε, το μεγαλύτερο μέρος της πλοκής του παιχνιδιού διαδραματίζεται στις Ηνωμένες Πολιτείες, σε αντίθεση με το πρώτο Red Alert που απασχολούσε τις χώρες της Ευρώπης και μόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Μπορεί το RA2 να μην είναι φτιαγμένο σε πλήρες 3D και να μην έχει περιστρεφόμενη κάμερα, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν έχει καλά γραφικά. Χρησιμοποιεί στην πραγματικότητα μία άλλη έκδοση της μηχανής γραφικών του Tiberian Sun, η οποία όμως είναι σαφώς αναβαθμισμένη. Στην ουσία, οι σχεδιαστές του παιχνιδιού αποφάσισαν ότι ήθελαν να δώσουν έμφαση στο gameplay. Ετσι διαμόρφωσαν τη μηχανή κατά τρόπο τέτοιο που να υποστηρίζει τα features που ήθελαν. Μερικά παραδείγματα είναι η προσθήκη του ναυτικού, τα νέα ειδικά εφέ όπως το Weather Storm και η αλληλεπίδραση μερικών μονάδων μεταξύ τους ή με κτίρια. Ας εξετάσουμε, όμως, τα γραφικά πιο αναλυτικά.

Το παιχνίδι υποστηρίζει αναλύσεις από 640x480 μέχρι 1.024x768 με χρώμα 16 bit. Αν ο υπολογιστής σας αντέχει, μπορείτε άνετα να ορίσετε τη δική σας ανάλυση ανοίγοντας το Ra2.ini και αλλάζοντας τις επιλογές ScreenWidth και ScreenHeight σε αυτές που σας βολεύουν. Εκ πρώτης όψεως το παιχνίδι μοιάζει να έχει αστεία γραφικά που μάλλον δεν "κολλάνε" με τη σοβαρή ατμόσφαιρα που δημιουργούν οι εκπληκτικές cutscenes. Και όμως, η ατμόσφαιρα κάθε άλλο παρά σοβαρή είναι! Ο τίτλος περνά στον παίκτη μία δόση χιούμορ μέσα από τις ξεκαρδιστικές ατάκες των μονάδων και τα λεγόμενα του στρατηγού Carville ή τη φάτσα του Einstein! Φανταστείτε να είστε στην παραλία της Χαβάης (εκεί είναι η βάση του Pearl Harbor) και να βλέπετε ημίγυμνους λουόμενους να περπατάνε αμέριμνοι (φαίνεται δεν πήραν χαμπάρι ότι ξέσπασε πόλεμος) ανάμεσα στις ομπρέλες, τις ξαπλώστρες και τα κουβούκλια-παρατηρητήρια που χρησιμοποιούν οι ναυαγοσώστες, και μόλις πέσει ο πρώτος πυροβολισμός να αρχίσουν να τρέχουν από δω κι από κει φωνάζοντας. Το σκηνικό είναι γεμάτο λουξ ξενοδοχεία και "αθώα" αμαξάκια. Εσείς, όμως, καθώς περιπλανιέστε στις πόλεις με τα στρατεύματά σας μπορείτε να καταστρέφετε τα πάντα! Οταν βρίσκεστε στην εξοχή, πρέπει να προσέχετε μη σας επιτεθεί κάποιο τσοπανόσκυλο (ναι, δαγκώνει!) ή καμιά μαϊμού που θα σας πετά πέτρες (χαχα!). Από ζώα άλλο τίποτα... Σε πόλεις όπως η Νέα Υόρκη, εκτός από μισογκρεμισμένα κτίρια, θα δείτε παράξενα κτίσματα (π.χ. φαστφουντάδικα - McBurger Kong), στα οποία -όπως άλλωστε σε κάθε κτίριο- οι στρατιώτες σας μπορούν να βρουν καταφύγιο και να πυροβολούν τον εχθρό από τα παράθυρα. Περιπολικά της αστυνομίας κάνουν την εμφάνισή τους από όλες τις μεριές.

Το γεγονός ότι το παιχνίδι εκτυλίσσεται κυρίως στις Ηνωμένες Πολιτείες επέτρεψε στους σχεδιαστές να συμπεριλάβουν πολλά σημαντικά μνημεία ή γνωστά κτίρια. Στην πρώτη αποστολή των Ρώσων ο παίκτης ξεκινά τη δράση του


Σε ένα μικρό αγρόκτημα αποφάσισε ο υποφαινόμενος να κατασκευάσει το Weather Control και το Chronosphere... Ετσι, παρέα με τις αγελάδες.

σε ένα σημείο κοντά στο μνημείο της μάχης της Iwo Jima, στην Ουάσινγκτον. Αργότερα βλέπουμε το μνημείο του USS Arizona (περιέργως αυτά τα δύο μνημεία οικοδομήθηκαν με αφορμή την εκστρατεία της Αμερικής εναντίον της Ιαπωνίας στον Β' Παγκόσμιο - αυτός ο πόλεμος υποτίθεται πως δεν έγινε...), το Washington Monument, το Αγαλμα της Ελευθερίας, το Lincoln Memorial, αλλά και κτίρια όπως ο Λευκός Οίκος, το Smithsonian Institute of Technology ή το Alamo. Από την Ευρώπη τα μόνα που θα δείτε είναι ο Πύργος του Αϊφελ και η Arc de Triomphe στο Παρίσι, με διαφορετικά ονόματα όμως, αφού η Westwood δεν μπόρεσε να πάρει την άδεια να χρησιμοποιήσει τα πραγματικά ονόματα.

Εκτός από τα μνημεία στο single player, υπάρχουν οι κανονικές μονάδες και τα κτίρια κάθε παράταξης. Τα γραφικά των μονάδων και των κτιρίων έχουν μεγαλώσει κατά περίπου 25% σε σχέση με εκείνα του TS (εκτός και αν παίζετε σε 1.024x768 ανάλυση, οπότε πάλι θα βλέπετε μικροσκοπικά ανθρωπάκια), κάτι που επέτρεψε στους προγραμματιστές να χρησιμοποιήσουν περισσότερα pixels για κάθε μονάδα και κτίριο. Με αυτόν τον τρόπο δίνεται έμφαση στη λεπτομέρεια και το animation είναι σαφώς καλύτερο. Ολες οι μονάδες του πεζικού, καθώς και οι μηχανοκίνητες, διαφέρουν μεταξύ τους και έτσι δεν υπάρχει πρόβλημα στην αναγνώρισή τους, κάτι για το οποίο είχαν παραπονεθεί ορισμένοι στο πρώτο Red Alert. Οι εκρήξεις είναι μια χαρά, αλλά αυτό που κλέβει την παράσταση είναι τα εφέ της πυρηνικής κεφαλής των Ρώσων και της φονικής καταιγίδας που μπορούν να προκαλέσουν οι Allies! Η πρώτη, μόλις πέσει στο έδαφος, προκαλεί μία τεράστια έκρηξη που συνοδεύεται από ένα τέλειο οπτικό εφέ, του γνωστού μανιταριού. Η ραδιενέργεια που παράγει η έκρηξη κάνει το έδαφος πράσινο και προκαλεί το... λιώσιμο των πεζικάριων που τυχαίνει να βρίσκονται εκεί! Η φονική καταιγίδα των Allies είναι αποτέλεσμα του Weather Control. Στέλνει απειλητικά σύννεφα επάνω από την εχθρική βάση και οι κεραυνοί που εμφανίζονται καταστρέφουν τα πάντα! Οταν ο ουρανός σκοτεινιάζει ή ακούτε την προειδοποιητική σειρήνα της πυρηνικής εκτόξευσης, φροντίστε να έχετε δεύτερη βάση σε άλλο σημείο, διότι δεν θα μείνει τίποτα όρθιο!

INTERFACE-SIDEBAR

Το interface του Red Alert 2 είναι πανομοιότυπο με αυτό της σειράς των C&C με μερικές ευχάριστες καινοτομίες. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή...

Το interface αποτελείται από την περιοχή στην οποία απεικονίζεται το πεδίο της μάχης, το κλασικό sidebar και το advanced command bar. Το πεδίο της μάχης καταλαμβάνει περίπου τα 3/4 της οθόνης και στα δεξιά της υπάρχει το γνωστό sidebar, στο οποίο αναγράφονται τα χρήματα (credits) και τα κτίρια που διαθέτετε, μονάδες και superweapons που έχετε στη διάθεσή σας. Ας σημειωθεί ότι τα κτίρια και οι μονάδες έχουν χωριστεί σε τέσσερις κατηγορίες: στα βασικά κτίρια, στα αμυντικά και στα superweapons του πεζικού και των μηχανοκίνητων μονάδων. Ο διαχωρισμός αυτός δίνει τη δυνατότητα να κατασκευάζονται τέσσερα πράγματα ταυτόχρονα για να είναι πιο fast paced το παιχνίδι! Επίσης, στο sidebar υπάρχουν δύο κουμπιά κάτω από την ένδειξη για τα credits. Σε multiplayer παιχνίδι το ένα από αυτά λειτουργεί ως κουμπί για τα options και το άλλο ως επιλογή για το Diplomacy του παίκτη. Μέσω αυτής της επιλογής ο παίκτης μπορεί να δει πόσα

COMBOS

Το RA2 επιτρέπει το συνδυασμό μερικών μονάδων, ώστε να δημιουργούνται καινούριες με εκπληκτικές ιδιότητες! Δείτε μερικές:



Psi Commando: Ενας Yuri, ο οποίος, εκτός του ότι μπορεί να κάνει Mind Control τις εχθρικές μονάδες, ανατινάζει τα κτίρια με C4! Επιτεθείτε με 4-5 από αυτούς, κάνετε Mind Control τις μονάδες που θα σας στείλει ο εχθρός και στείλτε τες στα αμυντικά κτίρια, καθώς εσείς τινάζετε τη βάση με εκρηκτικά!



Chrono Commando: Ο Chrono Commando δεν είναι τίποτε άλλο από ένας SEAL με το Cronosuit των Chrono-Legionnaires. Το όπλο του παραμένει το MP-5 που σκοτώνει όλο το πεζικό με μία βολή και... ναι, έχει ακόμα το C4! Πάρτε 2-3 από αυτούς και τηλεμεταφέρετέ τους μέσα στην εχθρική βάση για να τη γεμίσετε εκρηκτικά!



Chrono Ivan: Ναι, είναι ένας Crazy Ivan με Chronosuit! Αψογος! Τηλεμεταφέρετέ τον σε ένα Ore Field και βάλτε TNT σε όλα τα Miners του εχθρού! Happy Birthday!



Yuri Prime: Μπορείτε να χτίσετε μόνο έναν, αλλά και αυτός είναι αρκετός. Μπορεί να κάνει Mind Control οποιαδήποτε μονάδα από πολύ μεγάλη απόσταση και αιωρείται αντί να περπατά αργά όπως ο κανονικός Yuri!

ΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ΤΩΝ ΧΩΡΩΝ

American Paratroopers: Οι Ηνωμένες Πολιτείες έχουν στη διάθεσή τους ειδικούς GI αλεξιπτωτιστές ικανούς να αναπτυχθούν σε οποιοδήποτε σημείο του χάρτη.



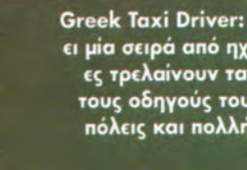


British Sniper: Ο Αγγλος ακροβολιστής μπορεί να σκοτώνει οποιαδήποτε μονάδα πεζικού με μία βολή! Η προσωπική μου επιλογή.

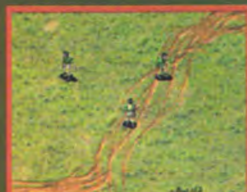
French Grand Cannon: Δεν είναι μονάδα, αλλά ένα τεράστιο αμυντικό κανόνι μεγάλης εμβέλειας. Καλό εναντίον τεθωρακισμένων μονάδων αλλά και πεζικού.



German Tank Buster: Μια μονάδα κατάλληλη εναντίον τεθωρακισμένων οχημάτων και μόνο. Απέναντι σε πεζικό και κτίρια δεν αξίζει τίποτα.

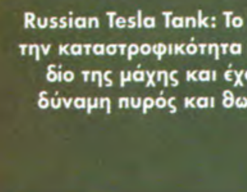


Greek Taxi Driver: Ο Taxi Driver εκτοξεύει μία σειρά από ηχητικές βρισιές, οι οποίες τρελαίνουν τα αντίπαλα οχήματα και τους οδηγούς τους. Τέλειος σε χάρτες με πόλεις και πολλή κίνηση! Καλά, καλά... πλάκα κάνω.



Cuban Terrorist: Ο Terrorist τοποθετεί εκρηκτικά στο σώμα του και τρέχει προς τον εχθρό. Οταν φτάσει κοντά του, πυροδοτεί τα εκρηκτικά προκαλώντας μεγάλη ζημιά. Πρόκειται για αποστολή αυτοκτονίας.

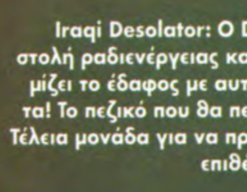
Russian Tesla Tank: Το Tesla Tank μεταφέρει την καταστροφικότητα του Tesla Coil στο πεδίο της μάχης και έχει καλύτερη εμβέλεια, δύναμη πυρός και θωράκιση από τον απλό Tesla Trooper.





Libyan Demolition Truck: Αλλη μία μονάδα έτοιμη να πεθάνει για να κάνει τη δουλειά σας πιο εύκολη. Το Demo Truck μεταφέρει μία μικρή πυρηνική κεφαλή, η οποία ανατινάζεται όταν το φορτηγάκι καταστραφεί ή φτάσει στο στόχο του.

Iraqi Desolator: Ο Desolator φοράει μία ειδική στολή ραδιενέργειας και έχει τη δυνατότητα να γεμίζει το έδαφος με αυτή και να μην παθαίνει τίποτα! Το πεζικό που θα περάσει κοντά του θα λιώσει! Τέλεια μονάδα για να προστατεύει τη βάση σας από επιθέσεις πεζικού όπως η Tanya.





άτομα βρίσκονται εκείνη τη στιγμή μέσα, ποιο είναι το χρώμα και η χώρα που έχουν επιλέξει και, αν θέλει, να συνάψει συμμαχίες με όποιον άλλο πραγματικό παίκτη υπάρχει (δεν γίνεται με υπολογιστή, όπως στο πρώτο RA). Στο singleplayer αυτό το κουμπί επιτρέπει στον παίκτη να ξαναδιαβάσει τι ακριβώς πρέπει να κάνει στην εκάστοτε αποστολή. Τέλος, οι επιλογές για την πώληση ή την επισκευή ενός κτιρίου είναι και αυτές διαθέσιμες από το sidebar.

Το advanced command bar βρίσκεται στην κάτω πλευρά της οθόνης και περιέχει μερικές χρήσιμες εντολές που διευκολύνουν τον παίκτη. Μέσω του command bar μπορείτε να δημιουργήσετε ομάδες, να θέσετε μερικές μονάδες σε επιφυλακή, να τις κάνετε Deploy και να ορίζετε Waypoints.



Θα αναρωτιέστε τι μπορεί να είναι πιο καταστροφικό από μία πυρηνική έκρηξη στη βάση σας. Θα σας πω...

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ GAMEPLAY

Ειλικρινά είναι δύσκολο να περιγράψεις το gameplay του RA2. Το παιχνίδι εισάγει πλήθος νέων τακτικών, αφού ο παίκτης έχει πλήρη έλεγχο των χερσαίων, ιπτάμενων και αμφίβιων μονάδων. Οταν ακούγαμε για τις τρομερές μονάδες του RA2, αναρωτιόμαστε εάν τελικά το παιχνίδι θα ήταν ισορροπημένο. Ας μη σας κουράζω, όμως: Είναι! Οι δύο πλευρές διαφέρουν αρκετά η μία από την άλλη. Αν θέλαμε να βρούμε το κεντρικό χαρακτηριστικό τους, θα λέγαμε ότι οι Allies χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να επιτύχουν το σκοπό τους, ενώ οι Soviets την ωμή δύναμη. Οπως και με τα περισσότερα RTS, το καθετί που υπάρχει στο παιχνίδι βοηθά στη διαμόρφωση της γενικής εικόνας του, αφού έχει τη δική του σημασία προσφέροντας μία ξεχωριστή τακτική. Ακόμα και οι GIs των Allies, η πρώτη μονάδα που θα συναντήσετε, δεν είναι άχρηστοι όπως στα προηγούμενα C&C: Μπορούν να εισβάλλουν σε κτίρια και να πυροβολούν από τα παράθυρα, να μπαίνουν σε IFV (Infantry Fighting Vehicle) για να του "δανείσουν" το πολυβόλο τους ή να κάθονται σε συγκεκριμένο σημείο βάζοντας αμμόσακους γύρω τους και πυροβολώντας με ένα αυτόματο όπλο. Αν όλα αυτά τα κάνει ένας απλός πεζικάριος, φανταστείτε τι κάνουν οι άλλοι.

Με αφορμή την αναφορά μου στο IFV των Allies, σημειώνω ότι το συγκεκριμένο όχημα μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα με το είδος του πεζικού που έχει μέσα. Εάν, για παράδειγμα, έχει έναν engineer, το IFV θα γίνει Repair Vehicle και θα είναι σε θέση να επισκευάζει θωρακισμένες μονάδες στο πεδίο της μάχης! Αν έχει Chrono-Legionnaire, θα γίνει Chrono-tank! Σημειώστε ότι ανάλογα με το τι είδους πεζικό είναι μέσα στο IFV, αυτό έχει και διαφορετική όψη! Υπάρχουν αρκετοί συνδυασμοί με το IFV, όχι μόνο με τους Allies αλλά και με τους Soviets! Από την πλευρά των τελευταίων, το Tesla Coil είναι ένα καλό παράδειγμα του πώς μπορούν και αυτοί να κάνουν συνδυασμούς: Τοποθετώντας έναν Tesla Trooper κοντά σε ένα Tesla Coil, αυτός θα αρχίσει να μεταφέρει την ενέργεια του όπλου του στο κτίριο! Ετσι, η εμβέλεια και η δύναμη πυρός του Coil αυξάνονται σημαντικά. Μέχρι 3 Tesla Troopers μπορούν να

δίνουν ενέργεια σε ένα Coil... Μάλιστα, υπάρχει μία αποστολή στο campaign των Soviets στο πλαίσιο της οποίας πρέπει να δώσεις ενέργεια στον Πύργο του Αϊφελ και να τον μετατρέψεις σε έναν τεράστιο αγωγό ενέργειας!

Εκτός από τους συνδυασμούς, θα πρέπει να ξέρετε ότι πλέον οι μονάδες σας αποκτούν εμπειρία καθώς καταστρέφουν εχθρικά κτίρια και μονάδες. Υπάρχουν δύο βαθμοί τους οποίους μπορούν να κερδίσουν οι μονάδες σας. Ο πρώτος είναι ο βαθμός του Veteran και διακρίνεται από μία κίτρινη λωρίδα σε κάθε unit, ενώ ο δεύτερος είναι του Elite και διακρίνεται από τρεις λωρίδες. Οταν μία μονάδα γίνει Veteran, η θωράκιση, η εμβέλεια και η δύναμη πυρός της αυξάνονται. Αν καταφέρει και γίνει Elite, η ενέργειά της αναπληρώνεται αυτόματα και σε μερικές περιπτώσεις το όπλο της αλλάζει! Ορίστε μερικά παραδείγματα: Ο Elite Chrono-Legionnaire τηλεμεταφέρεται πιο γρήγορα από τον κανονικό και κάνει λιγότερο χρόνο να εξαφανίσει ένα κτίριο λόγω του καλύτερου όπλου του. Το Elite Kirov ρίχνει tesla bombs, τα οποία έχουν μεγαλύτερο splash damage και προκαλούν περισσότερη ζημιά. Το Elite V3 Launcher εκτοξεύει πυρηνικούς πυραύλους (!), αν και είναι αρκετά δύσκολο να φτάσει σε εκείνο το σημείο. Αναρωτιέμαι αν ξέρω όλα τα ειδικά όπλα και τους συνδυασμούς του RA2...

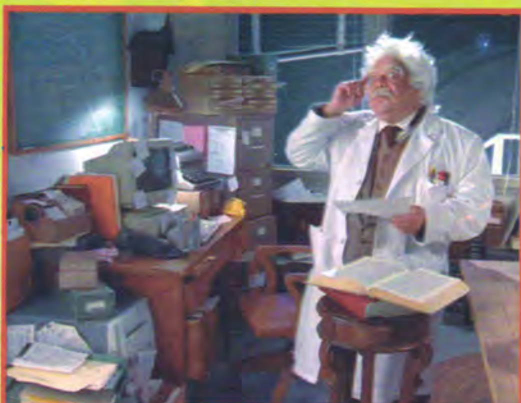
MULTIPLAYER

Το RA2 έχει αρκετά multiplayer modes. Ξεκινάμε από το Battle, το οποίο είναι το κλασικό mode. Σε αυτό από δύο μέχρι οκτώ παίκτες μπορούν να παίξουν σε οποιονδήποτε χάρτη. Εδώ οι συμμαχίες επιτρέπονται, κάτι που δεν ισχύει στο επόμενο mode, το Free For All. Το Unholy Alliance είναι ίσως το πιο ενδιαφέρον mode, αφού ο παίκτης αρχίζει με δύο MCV (ένα Allied και ένα Soviet) και χτίζει και τις δύο τεχνολογίες! Το Megawealth απαγορεύει τη χρήση των Miners για τη συλλογή μεταλλεύματος. Αντί αυτού ο παίκτης πρέπει να αιχμαλωτίζει Oil Derricks για να παίρνει χρήματα! Στο Land Rush πρέπει να τρέξει και να γυρίσει με το MCV πίσω στη βάση του για να πάρει τα crates που βρίσκονται στο χάρτη, ενώ στο Meat Grinder το παιχνίδι κρίνεται μόνο από θωρακισμένες μονάδες και πεζικό! Κάτι ανάλογο συμβαίνει στο Naval War, με τη μόνη διαφορά ότι εδώ επιτρέπονται αποκλειστικά θαλάσσιες μονάδες! Τέλος, το Cooperative είναι ένα mode που επιτρέπει σε δύο παίκτες να παίξουν μερικά mini-campaigns σαν να ήταν συνάδελφοι σε single player campaign. Κάθε campaign έχει πέντε αποστολές.

Ολα αυτά μπορείτε να τα απολαύσετε στη WOL (Westwood OnLine), τη δωρεάν υπηρεσία της Westwood. Απλώς συνδεθείτε και μέσω του Custom Match βρείτε το παιχνίδι που σας ταιριάζει. Αν βιάζεστε, επιλέξτε Quick Match και το πρόγραμμα θα βρει το πιο γρήγορο κανάλι και θα μπει! Τέλος, το Buddy List είναι κάτι σαν ενσωματωμένο ICQ, αφού μπορείτε να βλέπετε εάν οι φίλοι σας είναι μέσα και, αν ναι, πού ακριβώς! Επίσης, το World Domination Tour που ξέρουμε από το Firestorm υπάρχει και στο RA2 περιλαμβάνοντας τρεις ηπείρους... Και αν ποτέ ξεμείνετε από χάρτες, φτιάξτε τον δικό σας μέσω του Random Map Generator - σημειωτέον ότι η Westwood θα βγάζει επίσημους χάρτες κάθε εβδομάδα.

ΤΕΛΙΚΑ ΣΧΟΛΙΑ

Προτού ολοκληρώσω την παρουσίαση, πρέπει να κάνω ένα σχόλιο για τη συσκευασία του παιχνιδιού. Το RA2 διατίθεται στην Ελλάδα με μεταφρασμένο manual μέσα σε ένα κουτάκι DVD! Δεν μπορούσα να το πιστέψω... Οι κάτοχοι DVD ταινιών θα γνωρίζουν ότι τέτοια κουτάκια έχουν μόνο ένα στήριγμα για το δισκάκι, οπότε θα αναρωτιούνται τι εμποδίζει το δεύτερο CD να κουνιέται πάνω-κάτω μέσα στη συσκευασία του. Απλούστατα μία χάρτινη υποδοχή που το κρατά σταθερό σε μία θέση, με το manual να βρίσκεται ακριβώς από πάνω του! Εκπληκτικό, ε; Πού είναι το κανονικό κουτί ένας Θεός ξέρει. Μη νομίζετε ότι η συγκεκριμένη συσκευασία είναι πιο οικονομική. Γλιτώνει χώρο (μικρότερο και από το "PC Master" είναι!), αλλά δεν εξοικονομεί χρήματα. Μοναδική ευκαιρία! Να ξέρετε επίσης ότι αυτή η ιδέα δεν είναι της Westwood ή της CD Media, αλλά της ευρωπαϊκής Electronic Arts.


Ο Albert Einstein! Τιμή μου, κύριε... (πώς είσαι έτσι, ρεεε;)


Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα στη συγκεκριμένη cutscene βλέπουμε τον Καφούρο να προσπαθεί να κατεβάσει τη σημαία και να τρώει μία ρουκέτα στο κεφάλι από τα harriers.

Στην Αμερική το τεράστιο ανάγλυφο κουτί και όλα τα καλούδια μέσα σε αυτό, όπως το ωραίο manual, η reference card και τα διαφημιστικά από άλλα παιχνίδια, υφίστανται ακόμα. Για να αναλογιστούμε: Μήπως η ευρωπαϊκή συσκευασία "βοηθά" την πειρατεία με το να μη δίνει τίποτα παραπάνω από ένα απλό manual; Αν στο τέλος τα βγάλουν όλα και αφήσουν μόνο τα CDs, ποια θα είναι η διαφορά από τις αντιγραφές; Τα συμπεράσματα δικά σας...

Ακόμα και αν έχετε πρόβλημα με τα παραπάνω, είμαι σίγουρος ότι το παιχνίδι θα σας ικανοποιήσει πλήρως εάν είστε φανατικοί των C&C ή απλώς της συγκεκριμένης κατηγορίας των Combat RTS. Το συνιστώ σε όλους χωρίς πολλή σκέψη. Είναι ίσως το καλύτερο διάλειμμα που μπορεί να κάνει κάποιος ανάμεσα σε όλη αυτήν τη βαβούρα των 3D strategies... Battle Control, Terminated! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	94

94



Από τα καλύτερα κλασικά 2D RTS αυτή τη στιγμή! Αν ασχολείστε με strategies, έχετε μόνο έναν λόγο να μην το αγοράσετε: να το έχετε ήδη αγοράσει!

Wizards & Warriors

Περίμενα με πολύ μεγάλη αγωνία το Wizards & Warriors. Εχοντας παίξει τα περισσότερα παιχνίδια της σειράς, τα πέντε από τα επτά συνολικά, καθόμουν σε αναμμένα κάρβουνα. Οταν, τελικά, πήρα το παιχνίδι στα χέρια μου, το φόρτωσα στον υπολογιστή και σχεδόν αμέσως βυθίστηκα στον τρομερό κόσμο του. Και τότε άρχισαν σιγά σιγά να εμφανίζονται διάφορα φαντάσματα, εεε... προβλήματα ήθελα να πω, και η μαγεία να εξαφανίζεται. Στο τέλος έπιασα τον εαυτό μου να παίζω το παιχνίδι επειδή ακριβώς "έπρεπε" να το τελειώσω. Κρίμα...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Η ιστορία του Mavin sword ξεκινά με μία τρομερή μάχη μεταξύ δύο "αθανάτων", του διαβολικού φαραώ Cet Ude D'wa Kahn και του καλού αρχιερέα Anephas. Με τη βοήθεια ενός αγγέλου, του Kerah, και μίας πανίσχυρης μαγικής ενέργειας, της Black Fire, ο Anephas κάνει ένα spell που τοποθετεί τον εαυτό του και τον διαβολικό Cet σε έναν βαθύ και σχεδόν αιώνιο ύπνο. Οι δύο αθάνατοι τοποθετήθηκαν σε μία κρύπτη μέχρι που ένας άλλος μάγος, ο G'Ezerred Ra, αποφάσισε να εκδικηθεί τον Cet.

Πολλά χρόνια νωρίτερα ο Cet είχε ξεγελάσει τον G'Ezerred Ra και τον είχε μεταμορφώσει σε ένα lich. Αυτή ακριβώς η μεταμόρφωση έκανε τον ίδιο αθάνατο. Το undead πτώμα του G'Ezerred Ra από τότε έψαχνε για εκδίκηση, αναζητώντας μία ξεχωριστή δύναμη. Δυστυχώς, μέσα από τα πειράματα - αναζητήσεις του αφυδάτωσε το "κοιμισμένο" σώμα του Anephas, με αποτέλεσμα να καταρρεύσει το spell που είχε κάνει ο αρχιερέας πάνω στον Lord Cet, επιτρέποντας στον τελευταίο να ξυπνήσει και να προσπαθήσει για ακόμη μία φορά να ξανακτίσει τη διαβολική αυτοκρατορία του.

Μόνο ένα αντικείμενο μπορεί να σταματήσει την πορεία του διαβολικού Cet, το Mavin sword.

Υπάρχει ένας θρύλος, ένας μύθος σχετικά με τις τελευταίες μέρες του πολέμου των Elven, τη μεγάλη αναμέτρηση δηλαδή των Elves και των Guorks, ο οποίος διηγείται πώς εμφανίστηκε ένας ήρωας, ο D'Soto, σχεδόν από το πουθενά κραδαίνοντας το περί-

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

HEURISTIC PARK/ACTIVISION (http://www.activision.com/games/wizards/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 233MHz, 64MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0a, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers (για 3D απαιτεί 16MB 3D accelerator κάρτα γραφικών), 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 900MB στο σκληρό



Κάνοντας τα spells Dispel Undead (Level 3), Resurect (Level 5), Restore Health και Dust to Dust (Level 6).





Η διαδικασία δημιουργίας της ομάδας σου.





φημο Mavin sword. Χάρη στην τρομερή δύναμη του σπαθιού, ο D'Soto κατόρθωσε να αναγκάσει τους Guorks να φύγουν από την περιοχή των Elven. Από τότε το μυθικό αυτό σπαθί έχει εξαφανιστεί. Άλλοι λένε ότι καταστράφηκε στις μάχες και άλλοι ότι το έκλεψε κάποιος που ήταν πολύ κοντά στον D'Soto. Σύμφωνα με έναν μύθο, το θρυλικό Mavin sword είναι κρυμμένο κάπου στην περιοχή των Gael-Serran.

Το παιχνίδι ξεκινά με σένα, τον ήρωα, να βρίσκεσαι σε μία μικρή πόλη, όπου ο Town Elder Garreth σου αναθέτει την αποστολή να βρεις το μυθικό αυτό σπαθί και να βάλεις οριστικό τέλος στις διαβολικές δυνάμεις που απειλούν την περιοχή. Η περιπέτειά σου μόλις ξεκίνησε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν και σε ανάλυση 1.024x768 με μία 3D accelerator κάρτα γραφικών και είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, δηλαδή βλέπεις τη δράση μέσα από τα μάτια της ομάδας σου. Είναι αρκετά πλούσια ως προς την απόδοση του περιβάλλοντος έξω από τις πόλεις, με καλά σχεδιασμένα τέρατα και αρκετά καλό animation. Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί αρκετά ξένα Internet gaming sites θεωρούν τα γραφικά του τελείως ξεπερασμένα. Μου φαίνεται ότι μερικοί δεν ξέρουν πια τι ζητούν.

Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός, με μέτρια ηχητικά εφέ, που αποδίδουν αρκετά καλά τη συνολική ατμόσφαιρα της περιπέτειας.

Τα Wizardry ξεχωρίζουν γιατί είναι πραγματικά RPGs, δηλαδή διαθέτουν σπάνιους χαρακτήρες και πολύ έξυπνη ανάπτυξη, και όχι για το hack & slash που περιέχουν τα περισσότερα σύγχρονα CRPGs.

Ο χειρισμός στηρίζεται σε ένα πολύ καλό, κατά την προσωπική μου εκτίμηση πάντα, user interface. Διαθέτει αρκετές δυνατότητες ρύθμισης διάφορων παραμέτρων, ενώ σας συνιστώ να ενεργοποιήσετε την εμφάνιση των icon κίνησης πάνω στην οθόνη δράσης. Το μοναδικό πρόβλημα που εντόπισα στο χειρισμό του παιχνιδιού αφορά στο γεγονός ότι SAVE κάνεις έξω από την πόλη, ενώ RESTORE μόνο μέσα στην πόλη.

Το manual είναι εξίσου καλό, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα να το δεις ολόκληρο μέσω ενός Web browser. Σημειώστε εδώ ότι περιέχεται επίσης όλη η αναλυτική λύση της Κρύπτης, γεγονός που θα βοηθήσει σημαντικά το νέο χρήστη και όχι μόνο.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΚΑΙ GUILDS

Αν ξεχωρίζουν σε κάτι τα Wizardry από άλλα CRPGs είναι η εξαιρετική διαδικασία δημιουργίας χαρακτήρων που προσφέρουν και κυρίως οι σπάνιες φυλές, όπως τα ελεφαντόμορφα Oomphaz, τα Pixies, Lizzords, Gourks, Ratlings και τα τιγροειδή Whiskahs. Στην ίδια κατεύθυνση βρίσκεται και η πρωτότυπη ανάπτυξη των χαρακτήρων που ακολουθεί. Υπάρχουν τέσσερις βασικοί ρόλοι-κλάσεις που μπορεί να πάρει κάποιος χαρακτήρας: Warrior, Wizard, Priest και Rogue. Μέσω όμως της εκπαίδευσης στα αντίστοιχα guilds τους (πρέπει να γραφτείς σε αυτά το γρηγορότερο δυνατόν έχοντας τα χρήματα που χρειάζονται) οι χαρακτήρες αυτοί μπορούν να εξελιχτούν σε οκτώ



Μαθαίνοντας τι σου συμβαίνει και αναλαμβάνοντας την πρώτη αποστολή.

Η ΠΡΟΪΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ WIZARDRY ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Τα Wizardry είναι μία από τις καλύτερες σειρές role playing παιχνιδιών που έχουν εμφανιστεί σε υπολογιστές. Το πρώτο Wizardry δημιουργήθηκε από τους Andrew Greenberg και Robert Woodhead, οι οποίοι είχαν συστήσει τη Sir-Tech. Ο Roe R. Adams III συνεργάστηκε στο Wizardry IV και ο David W. Bradley στο Wizardry V. Ο David W. Bradley δημιούργησε μόνος του τα Wizardry 6 και 7, ενώ το Wizardry 8 βρίσκεται ακόμη υπό καθεστώς δημιουργίας.
Τα Wizardry ξεχώρισαν επειδή ήταν τα πρώτα που επιχείρησαν να συνδυάσουν στοιχεία των fantasy role playing games, όπως τα Dungeons and Dragons, με τα τότε δεδομένα των computer games. Τα παιχνίδια ξεχώρισαν για τη φοβερή πολυπλοκότητά τους και την εξαιρετικά μεγάλη διάρκεια δράσης τους (τα σημερινά CRPGs ωχριούν μπροστά τους στο θέμα αυτό, με μικρή ίσως εξαίρεση τα Might & Magic 6 και Baldur's Gate 2).
Η Sir-Tech κυκλοφόρησε και τα 7 πρώτα παιχνίδια σε μία συλλογή που διένειμε στην παγκόσμια αγορά η Interplay. Η συλλογή αυτή ονομάστηκε THE ULTIMATE WIZARDRY ARCHIVES. Οποιοι ενδιαφέρονται μπορούν να την παραγγείλουν και τους εγγυώμαι ότι θα ξεχάσουν οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι για τουλάχιστον 1 με 1 1/2 χρόνο. Μόνο όσοι έχουν παίξει έστω και ένα της σειράς (και ειδικά το έκτο ή το έβδομο) μπορούν να καταλάβουν γιατί αυτή η σειρά ξεχωρίζει από οτιδήποτε άλλο έχει κυκλοφορήσει ως τώρα.
Τα παιχνίδια που έχουν βασιστεί στον κόσμο των Wizardry είναι τα:

- ✓ Dungeons of Despair (1980)
- ✓ Wizardry 1: Proving Grounds of the Mad Overlord (1981)
- ✓ Wizardry 2: Knight of Diamonds (1982)
- ✓ Wizardry 3: Legacy of Llylgamyn (1984)
- ✓ Wizardry 4: The Return of Werdna (1986)
- ✓ Wizardry 5: Heart of the Maelstrom (1988)
- ✓ Wizardry 6: Bane of the Cosmic Forge (1990)
- ✓ Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant (1992) [Κυκλοφόρησε και ως Wizardry Gold το 1996]
- ✓ Wizardry 8: Βρίσκεται εδώ και 3-4 χρόνια στη διαδικασία της δημιουργίας. Δεν έχει ορισθεί ακόμη η τελική ημερομηνία κυκλοφορίας του.

Το 1996 κυκλοφόρησε το The Wizardry Adventure: Nemesis, ένα adventure game που περιείχε 5 CDs. Το Wizardry: The League of the Crimson Crescent είναι ένα μυθιστόρημα βασισμένο στον κόσμο των Wizardry, το οποίο κυκλοφόρησε το 1995 στοχεύοντας στο νεανικό κοινό.

Elite ρόλους-κλάσεις, τους: Barbarian, Bard, Monk, Ninja, Paladin, Ranger, Samurai (ο καλύτερος ξιφομάχος) και Warlock. Τέλος, υπάρχουν ακόμη τρεις έξτρα ρόλοι-κλάσεις, στους οποίους μπορούν να αλλάξουν οι χαρακτήρες σου μέσω ειδικών αποστολών που θα σου δώσουν τα guilds καθώς προχωρείς στο παιχνίδι, οι: Assassin (ο καλύτερος Fighter), Valkyrie και Zenmaster.

Οι χαρακτήρες χρησιμοποιούν ένα ειδικό σύστημα χαρακτηριστικών, που διακρίνονται σε πέντε επίπεδα, τα: Atributes, Statistics - Derived Atrributes, Resistances, Characteristics και τα περίφημα Traits. Οταν ένας χαρακτήρας κερδίσει ένα επίπεδο, τότε συμβαίνουν τα εξής: ανεβαίνουν αυτόματα τα hit points του, παίρνει extra points τα οποία μπορεί να βάλει στα attributes και στα skills και μαθαίνει πολλά νέα spells. Στο παιχνίδι δημιουργείς μία εξαμελή ομάδα.

ΜΑΓΕΙΑ & ΜΑΧΕΣ

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα τελείως δικό του σύστημα μαγείας: Τα spells χωρίζονται σε έξι βασικές κατηγορίες διαφορετικών βιβλίων μαγείας, τις: SPIRIT, SUN, MOON, VINE, STONE και FIEND, καθεμία από τις οποίες περιέχει μία σειρά αρκετά πρωτότυπων spells που χωρίζονται σε επτά διαφορετικά επίπεδα. Κάθε τέτοιο βιβλίο μαγείας περιέχει και ένα extra spell (Artifact spell).

Οι μάχες ξεκινούν αμέσως μόλις σε πλησιάσει κάποιος εχθρός. Για να χτυπήσεις τον εχθρό σου, απλώς κάνεις κλικ πάνω του. Φυσικά, μπορείς να διαλέξεις πώς θα του επιτεθείς, με όπλο ή κάποιο spell κ.λπ.

Το Wizards & Warriors χρησιμοποιεί ένα πρωτότυπο σύστημα μάχης, το Adaptive Time-Phasing. Σταματώντας για να σκεφθείς αν πρέπει να χρησιμοποιήσεις κάποιο spell ή σπαθί το παιχνίδι σε περιμένει. Αυτό το σύστημα μάχης ομοιάζει πολύ με το turn based. Γενικά όσο δρας, το παιχνίδι θα αντιδρά, ενώ όταν θα σταματάς, θα σταματά και αυτό.

Μπορείς να αλλάζεις μεταξύ της Real Time μάχης και της Adaptive Time-Phasing με το πλήκτρο "T". Σημειώνεται



Στο Town Hall θα παίρνεις διάφορες υποαποστολές.



Θέτοντας το παιχνίδι σε ανάλυση 1.024x768.



Πολεμώντας διάφορα τέρατα.

επίσης ότι υπάρχει δυνατότητα επέμβασης στο χρόνο των real time μαχών, θέτοντας τα συνολικά settings σε πιο αργό χρόνο.

Θεωρώ το σύστημα μαχών του Wizards & Warriors (μαζί με το αντίστοιχο στα Might & Magic 6-8) ως το καλύτερο έως τώρα σε CRPGs. Μακάρι να τους ακολουθήσουν και τα άλλα παιχνίδια του είδους, ώστε να σταματήσει, επιτέλους, η αποκλειστική χρησιμοποίηση των μονόπλευρων real time μαχών.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι μαγική. Τα Wizardry ξεχωρίζουν γιατί είναι πραγματικά RPGs, δηλαδή διαθέτουν σπάνιους χαρακτήρες και πολύ έξυπνη ανάπτυξη, και όχι για το hack & slash που περιέχουν τα περισσότερα σύγχρονα CRPGs.


Μιλώντας με το Oracle.

Το παιχνίδι είναι πολύ μεγάλο και αρκετά δύσκολο. Το Baldur's Gate 2 φαντάζει απλοϊκό μπροστά του! Περιέχει βασική δράση περίπου 100 ωρών, και αν θελήσεις να κάνεις όλες τις υποαποστολές, τότε πρέπει να υπολογίζεις διάρκεια δράσης περίπου 200 ωρών. Υπάρχουν συνολικά περίπου 500 διαφορετικά αντικείμενα που μπορείς να αποκτήσεις και 100 NPCs χαρακτήρες με τους οποίους θα συνδιαλεχθείς. Περιλαμβάνει τρεις βασικές περιοχές έξω από τις πόλεις, ωστόσο η δράση του σε γενικές γραμμές δεν αποτελεί μονόδρομο, όσο και αν υπάρχουν συγκεκριμένες αποστολές που πρέπει να ολοκληρώσεις για να προχωρήσεις σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού.

Προκειμένου να προχωρήσεις στο παιχνίδι είναι απαραίτητο να γίνεις μέλος στα διάφορα guilds (π.χ. μέσα στο Armoury shop μπορείς να κάνεις Join το Warriors guild, στο Magic Shop το αντίστοιχο guild κ.λπ.). Κάθε άδεια μέλους κοστίζει περίπου 500-750 gold pieces, ενώ σε κάθε τέτοια πρόσκληση πρέπει να έχεις διαλέξει τον ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ χαρακτήρα που ανταποκρίνεται στα χαρακτηριστικά του guild στο οποίο επιθυμείς να μπεις. Τα λεγόμενα "Ascension quests" απαιτούν ο συγκεκριμένος χαρακτήρας να είναι ήδη μέλος του αντίστοιχου guild, να συμπληρώνει τα απαιτούμενα μίνιμουμ χαρακτηριστικά-στατιστικά και, τέλος, να κρατά το απαιτούμενο ποσό σε χρυσό.

CHEATS

Όσοι θέλετε να δοκιμάστε κάτι extra που θα κάνει τη ζωή σας ευκολότερη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να κάνετε ένα από τα ακόλουθα:

ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΧΡΗΜΑΤΑ
Δημιουργήστε πολλούς χαρακτήρες και προσθέστε τους στην ομάδα σας διατηρώντας ένα βασικό μέλος της αρχικής ομάδας. Αμέσως μετά διαγράψτε όλα τα νέα μέλη και το κανονικό μέλος της ομάδας σας θα πάρει τα 200 χρυσά νομίσματα που είχε κάθε διαγραμμένο μέλος! Αντίστοιχα δώστε όλο το χρυσό σε έναν χαρακτήρα και διαγράψτε τον. Τώρα όλοι οι χαρακτήρες θα έχουν το αντίστοιχο ποσό!

ΜΠΑΙΝΟΝΤΑΣ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ GUILDS
Πάρτε ένα class member με δύο κλάσεις, μία με το guild στο οποίο ήδη ανήκετε και μία με ένα guild στο οποίο θέλετε να γίνετε μέλος. Μπείτε στο νέο guild και πετάξτε το αντίστοιχο Quest.

HIT POINTS
Κάνετε Cast Toughen (Level 4 Vine spell) σε έναν χαρακτήρα και μπείτε σε μία πόλη. Αμέσως βγείτε από αυτήν και τα extra hit points έχουν προστεθεί μόνιμα στα χαρακτηριστικά σας!

GUILD PROMOTIONS
Μπείτε με έναν χαρακτήρα που έχει ολοκληρώσει μία αποστολή. Τώρα κάνετε κλικ σε έναν άλλο χαρακτήρα και μετά στον αρχικό. Ο χαρακτήρας σας θα πάρει μία διπλή guild promotion. Αυτό ισχύει μέχρι το guild Level 7.



Μόνο μπαίνοντας σε αυτό το πανδοχείο μπορείς να φτιάξεις την ομάδα σου.

BUGS ΚΑΙ ΠΑΛΙ BUGS

Προτού αναφερθώ στα bugs του παιχνιδιού, θέλω να κάνω μία μικρή εισαγωγή. Μερικοί με κατηγορείτε άδικα ότι, ενώ το Ultima 9 είχε τόσα πολλά bugs, του χαρίστηκα στη βαθμολογία σε αντίθεση με το Diablo 2 στο οποίο ήμουν από υπερβολικός μέχρι άδικος. Το άδικο αυτών που ασπάζονται αυτή την κριτική έγκειται στο ότι ηθελημένα ξεχνούν πως η ευρωπαϊκή έκδοση του Ultima 9 που κυκλοφόρησε στη χώρα μας ΔΕΝ είχε κανένα από τα bugs που είχε η αμερικανική, και αυτό γιατί οι άνθρωποι της Origin στην ευρωπαϊκή έκδοση τα διόρθωσαν όλα ή σχεδόν όλα. Σημειώστε επιπλέον ότι η ευρωπαϊκή (και παγκόσμια) έκδοση κυκλοφόρησε 2-3 μήνες μετά την αμερικανική. Αντίθετα το Diablo 2 και το Wizards & Warriors έκαναν παγκόσμια κυκλοφορία χωρίς να φροντίσουν να διορθώσουν μερικά χοντρά bugs.

1. Χαλασμενα γραφικα με 3D καρτες γραφικων
Αν τρέχετε το παιχνίδι σε D3D modes προσέξτε διότι συχνά "παγώνει", ακόμη και στις κάρτες που η εταιρεία λέει ότι είναι εντάξει. Επίσης, πολλές φορές τα γραφικά "σπάνε" και εμφανίζονται όλοι οι χαρακτήρες σε μαύρα πλαίσια!

2. Αντικειμενα
Πολλές φορές δεν μπορείτε να μαζέψετε τα αντικείμενα από το έδαφος αν δεν στέκεστε σε ένα συγκεκριμένο σημείο.

3. Χαμενες βραβευσεις
Βεβαιωθείτε ότι τελειώνετε τη συζήτησή σας με κάθε χαρακτήρα, ακόμη και αν σας επιτίθενται, διότι διαφορετικά κινδυνεύετε να χάσετε σημαντικές πληροφορίες ή βραβεύσεις.

4. Προβληματικη ανοδος επιπεδων χαρακτηρα
Αν κερδίσετε δύο επίπεδα μαζί είναι αδύνατον να κάνετε training στο guild σας.

5. Bugged αντικειμενα
Το Vampire Ring είναι cursed με πολλές "αιτίες" και αν το φορέσετε, το παιχνίδι κάνει crash. Το ίδιο ισχύει και με το Leprechaun's charm.

6. Enchanting Items
Προσθέτοντας elemental protections στα αντικείμενα δεν ανεβαίνουν τα character statistics ανάλογα με την πραγματική αξία των χαρακτηριστικών των αντικειμένων που φοράτε.

7. Skills Scrolling
Αν κερδίσετε περισσότερα skills ή traits απ' όσα μπορούν να χωρέσουν στο παράθυρό τους, τότε δεν μπορείτε να κάνετε scroll για να τα δείτε και να προσθέσετε πόντους σ' αυτά. Επίσης, αν αλλάξετε σε fourth class, τότε δεν φαίνονται όλες οι four classes στο journal page.

8. Ολοκληρωση αποστολων
Γενικά προσέχετε να αποδέχεστε όλες τις αποστολές με το που φτάνετε σε μία πόλη, διαφορετικά κινδυνεύετε να χάσετε κάποιες από αυτές επειδή είναι καταγραμμένες με μία συγκεκριμένη σειρά ολοκλήρωσης!

9. Η Toad Village αποστολη
Αν επισκεφθείτε το Toad Village προτού δεχτείτε την αντίστοιχη αποστολή, δεν μπορείτε να την ολοκληρώσετε και να προχωρήσετε στις επόμενες αποστολές!

10. Το Uber-Horse
Εχετε δει πολλά άλογα που μπορούν να μεταφέρουν 6 άτομα ενώ ανεβοκατεβαίνουν σκάλες ή κολυμπούν πολύ γρήγορα; Επίσης, αρκετά τέρατα περπατούν κάτω από την επιφάνεια του νερού!

11. Η Samurai arrow αποστολη
Αν αρκετά μέλη της ομάδας σας έχουν τη Samurai arrow delivery, το inventory τους γεμίζει και δεν μπορείτε να τους δώσετε όλα τα βέλη.

12. Η Jathil Letter αποστολη
Δεν είναι δυνατόν να ολοκληρώσετε την Temple Jathil letter delivery παρ' όλο που βραβεύεστε γι' αυτήν.

13. Leprechaun αποστολη
Αν δεν ακούσετε ολόκληρο το reward speech από τον guildmaster υπάρχει πρόβλημα στην ολοκλήρωση της αποστολής.

14. Isis Temple Column to Kerah
Η column "κολλά" και προεξέχει αφού χρησιμοποιήσετε την ash, και έτσι δεν μπορείτε να ξαναεπισκεφθείτε την περιοχή αυτή.

15. Spirit Shield
Αυτό το trait δεν φαίνεται να λειτουργεί.

16. Pyramid perma-trap
Αν μπείτε στην πυραμίδα, αφότου κερδίσετε την τελική μάχη, δεν μπορείτε να βγείτε έξω!

Είναι πράγματι απογοητευτικό το ότι ένα παιχνίδι, που χρειάστηκε 4-5 ολόκληρα χρόνια για να δημιουργηθεί, περιέχει τόσα πολλά bugs. Ακόμη δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο patch του παιχνιδιού. Η δημιουργός του, Heuristic Park, υποστηρίζει ότι δεν μπορεί να βγάλει επίσημο patch του παιχνιδιού, καθώς το δικαίωμα αυτό ανήκει μόνο στην Activision. Η τελευταία όμως δεν φαίνεται να ενοχλείται καθόλου από την κατάσταση και αδιαφορεί. Ετσι, υποχρεώθηκε η Heuristic Park να δηλώσει ότι θα περιμένει λίγο ακόμη και αν Activision συνεχίσει να αδιαφορεί για την κυκλοφορία ενός επίσημου patch του παιχνιδιού, τότε θα κυκλοφορήσει η ίδια ένα ανεπίσημο που θα διορθώνει σχεδόν όλα τα προβλήματα που έχουν καταγραφεί. Λέγεται ότι υπάρχει μία λίστα με 29 σημαντικά bugs, όσο όμως και αν έψαξα δεν μπόρεσα να τη βρω.
Παρ' όλα αυτά το πρόβλημα παραμένει. Γιατί έπρεπε να κυκλοφορήσει ένα προϊόν που περιέχει τόσα πολλά προβλήματα, τα οποία αν δεν γνωρίζει κάποιος, κινδυνεύει να μπλεχτεί σε πολύ δύσκολες καταστάσεις; Πολύ περισσότερο, γιατί πρέπει όσοι αγοράζουν το παιχνίδι να έχουν πρόσβαση στο Internet για να κάνουν download το όποιο μελλοντικό patch; Τι γίνεται μέχρι τότε με τα συνεχή κολλήματα και crashes που αυτό προκαλεί; Ενας Θεός μονάχα ξέρει...

Χαρακτηριστικά αναφέρω τις αποστολές των συντεχνιών στη Valiea.

VALIEA WARRIOR GUILD
1. Mon the Sculz quest: Πρέπει να βρεις έναν κλέφτη στις ανατολικές περιοχές και να τον σκοτώσεις.

2. Toad Village quest: Πρέπει να βρεις τι είναι αυτό που δεν επιτρέπει στους κατοίκους να κοιμηθούν. Πρέπει να μιλήσεις στους Mekdawa και Shinwiki για την αποστολή αυτή.

3. Guild Sword quest: Πρέπει να βρεις το σπαθί του Mastus που είναι στον τάφο του.

VALIEA PRIEST GUILD
4. Guild Toad quest: Πρέπει να δώσεις ένα elixir στον Mekdawa, ένα toadma, στην ανατολική όχθη της Nymph Lake.

5. Guild Donation quest: Πρέπει να δώσεις 500 χρυσά νομίσματα. Απάντησε YES αν έχεις τα χρήματα αυτά.

6. Guild Ring of Saints quest: Πρέπει να βρεις το Ring of Saints που είναι στην Κρύπτη, κάτω από ένα τραπέζι στο μυστικό δωμάτιο πάνω από το Pharaoh's chamber.

VALIEA WIZARD GUILD
7. Guild Scabban quest: Πρέπει να γυρίσεις με νέα από την εξαφάνιση του Scabban, που θα τον βρεις στο Asylum.

8. Guild Teuik Torporn quest: Πρέπει να σκοτώσεις τον διαβολικό Teuik Torporn, acolyte του Serpent Cult. Θα



Σε αυτό το άγαλμα πρέπει να κάνεις κλικ για να ανοίξεις την πόρτα της Κρύπτης.



Σε αυτό το σημείο βρίσκεται ο μοχλός στον οποίο πρέπει να κάνεις κλικ για να ανοίξεις την εσωτερική πόρτα που σε οδηγεί στο εσωτερικό της Κρύπτης.

τον βρεις δυτικά από τις Caves of Ishad N'ha, στα δάση που περιτριγυρίζουν το ναό.

9. Guild Orb quest: Πρέπει να βρεις το artifact Orb of Clarity, να μιλήσεις στην Harepsia και να τυπώσεις "Orb of Clarity". Θα σε στείλει σε μία αποστολή να πάρεις το Serpent Wand από τον High Priest στο Serpent Temple.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας στο χωριό Valeia, μπες στο inn και φτιάξε την ομάδα σου. Βγαίνοντας από το inn συναντάς τον Gareth (Town Elder). Σου ζητά να βρεις το Mavin sword στο Cemetery Crypt στο Tomb of Nivius. Σου μιλά επίσης για τον Oracles of Ishad N'ha και έναν πανάρχαιο δράκο.

Από το Town hall θα πάρεις δύο αποστολές (να σκοτώσεις σκελετούς φέρνοντας πίσω τα κεφάλια τους και να παραδώσεις ένα δέμα στο Ishad N'ha), καθώς και από τα guilds. Δέξου όσες περισσότερες μπορείς. Βγες από το χωριό από την πιο δεξιά (ανατολική) πύλη και βρίσκεσαι στον NE δρόμο που οδηγεί στα Cemetery Ruins of Bersault. Στο δρόμο θα συναντήσεις έναν πρασινωπό wanderer, ο οποίος θα σε ρωτήσει για τον Gareth.

Ακολούθησε τις πινακίδες στο δρόμο. Λίγο πριν από την είσοδο του νεκροταφείου, κοιτώντας στο χάρτη, θα δεις ένα μονοπάτι που πάει ανατολικά. Με τη βοήθεια του χάρτη που έρχεται μαζί με το παιχνίδι βρες τη μικρή καλύβα στο ξέφωτο. Εκεί θα βρεις ένα Stout. Μίλησέ του και θα μάθεις για τα Mines και την τρέλα του τελευταίου Stout King, καθώς και ότι ήταν φύλακας του νεκροταφείου και ξέρει το μυστικό πώς να μπεις σε αυτό. Σου μιλάει για τον αδελφό του που δουλεύει ακόμη ως φύλακας στην Κρύπτη. Αν συμφωνήσεις να τον βοηθήσεις πηγαίνοντας ένα rat pie στον αδελφό του, θα σου πει το μυστικό που αφορά στο πώς να μπεις στην Κρύπτη.

Προετοιμάσου για πολλές μάχες (βάλε τον priest να κάνει το BLESS spell προτού μπεις μέσα) μέσα στο Bersault Cemetery. Μπες και σκότωσε όλους τους σκελετούς που σου επιτίθενται. Πάρε οποιοδήποτε κρανίο (skull) βρεις για να το επιστρέψεις στο δημαρχείο της Valeia και να πάρεις experience points και χρήματα. Μάζευε επίσης τα όπλα τους και πούλησέ τα στο weapons shop.

Εξερευνώντας το νεκροταφείο θα βρεις την Κρύπτη. Εκεί πρέπει να σκοτώσεις ένα Skeleton Lord που θα "αναδυθεί" από το έδαφος. Μετά σκότωσε όλους τους άλλους σκελετούς που τον ακολουθούν. Πλησιάζοντας την Κρύπτη θα δεις δύο carved statues. Σπρώξε αυτό στα δεξιά και θα ανοίξεις την Κρύπτη.

Κατέβα τις σκάλες και προχώρησε μέχρι τη δεύτερη κλειστή πόρτα. Στην αριστερή πλευρά του δωματίου όπως έχεις μπει, στις σκιές - σκοτάδι, αν κοιτάξεις προσεκτικά θα βρεις έναν μοχλό. Κάνε κλικ σε αυτόν και... η συνέχεια στις οθόνες σας.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Wizards & Warriors μου άρεσε πάρα πολύ. Μου θύμισε τις παλιές καλές μέρες, όταν τα CRPGs δεν ήταν ένα σκέτο hack & slash, όπως συμβαίνει με πολλά CRPGs στις μέρες μας, αλλά αντιπροσώπευαν ένα ολόκληρο fantasy world με παράξενους χαρακτήρες και πολύ δυνατό σενάριο.

Δυστυχώς, όμως, είμαι υποχρεωμένος, ως reviewer που προσπαθεί να δει τα πράγματα όσο πιο αντικειμενικά μπορεί, να υπερβώ τον εαυτό μου και την αγάπη μου για την τόσο σημαντική αυτή σειρά και να πω ό,τι είπα και για το Diablo 2: Δεν το συνιστώ σε κανέναν χρήστη, διότι περιέχει τόσο πολλά και σημαντικά bugs που καθιστούν προβληματική τη λειτουργία του. Αν, φυσικά, βγει κάποιο patch που να διορθώνει την κατάσταση, τότε τα πράγματα αλλάζουν. Μέχρι τότε, και αν θέλετε φυσικά, κρατηθείτε μακριά από το παιχνίδι.

Ξέρω ότι οι λεγόμενοι hardcore fans της σειράς θα τρέξουν έτσι κι αλλιώς να το αγοράσουν, όπως έκανα και εγώ. Μόνο που όλοι εμείς δεν μπορούμε να τα βάλουμε με κανέναν άλλο παρά μόνο με τον εαυτό μας για την επιλογή μας αυτή. Πληρώνουμε τις συνέπειες ενός πάθους μας. Δικό μας πρόβλημα που λένε.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
ΣΕΝΑΡΙΟ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΔΡΑΣΗ	96

80



Ένα CRPG βασισμένο σε μία από τις πιο κλασικές σειρές του είδους, τα περίφημα Wizardrys. Περιέχει εντυπωσιακή δράση που θα συναρπάσει τους φίλους των CRPGs. Το παιχνίδι θα σημείωνε μεγάλη επιτυχία, αν δεν είχε πάρα πολλά bugs, γεγονός που καθιστά τη δράση του σε πολλά σημεία προβληματική.

Microsoft Combat Flight Simulator 2
WWII Pacific Theater

Αναμφισβήτητα ένας πολυαναμενόμενος τίτλος, προερχόμενος από μία εταιρεία που με τον καιρό εξελίχθηκε σε μαιτρ του είδους. Φυσικά, ο λόγος για τη Microsoft και τη νέα, ανερχόμενη σειρά της Combat Flight Simulator, η οποία έφτασε αισίως στο δεύτερο μέρος της.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MICROSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266MHz, 32MB RAM για Win95, 64MB RAM για Win2000, Super VGA 800x600, 16 bit color monitor, 350MB στο σκληρό δίσκο και άλλα 50MB για swap file

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr



Η Microsoft ξεκίνησε την περιπέτειά της στο χώρο των flight simulators το 1982, με το γνωστό και μη εξαιρετέο Flight Simulator. Σε αυτό έβλεπες κάτι γραμμές να "προσπαθούν" επίμονα να σχηματίσουν ένα αεροπλάνο και εσύ το μόνο που είχες να κάνεις ήταν να πετάξεις από το ένα σημείο στο άλλο. "Εύκολο" θα σκεφτόταν εύλογα κάποιος, αν και στην πραγματικότητα δεν ήταν.

Η εταιρεία κρατούσε σταθερή τη γραμμή της αναφορικά με τα flight simulators. Εξακολουθούσε, δηλαδή, να δημιουργεί τα sequels του Flight Simulator, χωρίς να κατασκευάζει έναν αντίστοιχο πολεμικό τίτλο. Τη γραμμή αυτή έπαψε να την ακολουθεί το 1998, οπότε κυκλοφόρησε το Microsoft Combat Flight Simulator, τίτλο τον οποίο εκείνη την περίοδο παρουσιάσαμε μέσα από τις σελίδες του "PC Master". Επρόκειτο, όπως όλοι γνωρίζουμε, για έναν αεροπορικό προσομοιωτή με σενάριο βασισμένο στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, όπως αυτός εξελίχθηκε στη Βορειοδυτική Ευρώπη.

Ο τίτλος, βασισμένος στη μηχανή των πρόσφατων τότε Flight Simulator, είχε γνωρίσει θετικές κριτικές. Εν συνεχεία η Microsoft κυκλοφόρησε το τελευταίο -μέχρι στιγμής- κομμάτι της "πολιτικής" σειράς της, το Flight Simulator 2000. Μετά από σχεδόν έναν χρόνο είδαμε στα καταστήματα το Crimson Skies (τεύχος 130) με δημιουργό τη Zipper Interactive, αλλά και την υπογραφή της Microsoft.

Συνεπώς, η εταιρεία από το Seattle έκανε το δεύτερο βήμα της στα πολεμικά flight sims, αλλά με το action στοιχείο να είναι πολύ πιο έντονο σε σύγκριση με το πρώτο CFS. Δεν πέρασε ένας μήνας και το δεύτερο μέρος του CFS έκανε την εμφάνισή του. Φυσικά, δεν επρόκειτο για συνταρακτικό νέο, αφού είχε ανακοινωθεί αρκετό καιρό πριν η κυκλοφορία του.



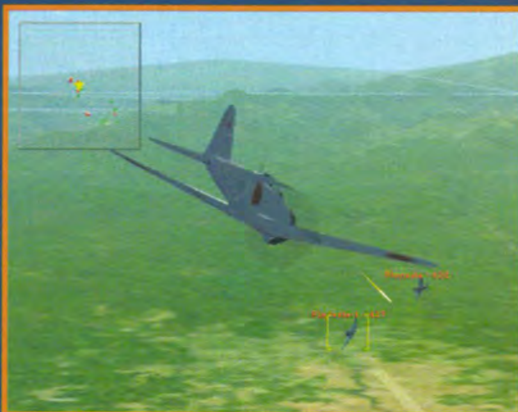
Μόλις καταχωρίσετε τον εαυτό σας, ξεκινάτε την campaign.

ΔΙΑΦΟΡΕΣ CFS1 & CFS2

Οι διαφορές μεταξύ των δύο "αδελφών" παιχνιδιών δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλες, ιδίως όσον αφορά στο μοντέλο πτήσης και το βαθμό δυσκολίας. Τα γραφικά είναι σαφώς βελτιωμένα στο δεύτερο μέρος, κατά κύριο λόγο στα μοντέλα των μονάδων αέρος και επιφάνειας. Η AI των wingmen εμφανίζεται βελτιωμένη: πλέον απουσιάζουν οι τρεις "άβουλοι" πιλότοι που σας ακολουθούσαν παντού και έκαναν ό,τι κάνατε. Απεναντίας, υπάρχει το ενδεχόμενο να μην υπακούσουν σε μερικές από τις διαταγές σας, αν κρίνουν πως έτσι πρέπει να γίνει. Για παράδειγμα, αν ζητήσετε βοήθεια ή διατάξετε να επιτεθούν σε κάποιο στόχο και αυτοί τύχει να βρίσκονται αρκετά μακριά από εσάς ή να είναι χτυπημένοι, μάλλον θα αρνηθούν να ακολουθήσουν τις διαταγές σας.

Φυσικά, το θέατρο των επιχειρήσεων είναι τελείως διαφορετικό, μια και στο CFS1 οι μάχες διεξάγονταν στη Βορειοδυτική Ευρώπη, με αντιμαχόμενες πλευρές τους συμμάχους και το Γ' Ράιχ - με άλλες λέξεις τη ναζιστική Γερμανία. Μάλιστα, στο CFS1 μπορούσατε να πετάξετε με αεροσκάφη είτε της RAF, είτε της Luftwaffe, είτε της USAF. Στο δεύτερο CFS το θέατρο των επιχειρήσεων του Β' Πα-

Το Combat Flight Simulator 2 (CFS2) είναι πλέον γεγονός, και το "PC Master" (και φυσικά εγώ!) δεν αφήνει εύκολα τέτοιους τίτλους να περάσουν απαρατήρητοι.



Επίθεση εναντίον δύο αντιπάλων.

γκοσμίου Πολέμου μεταφέρεται στον Ειρηνικό Ωκεανό, για τον έλεγχο του οποίου διεξήχθησαν επικές μάχες μεταξύ Αμερικανών και Ιαπώνων. Αμφότερες οι πλευρές γνώριζαν πως αν είχαν τον έλεγχο του Ειρηνικού, θα έγερνε υπέρ τους η πλάστιγγα του πολέμου. Κατά συνέπεια, θα έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε μόνο μεταξύ Αμερικανών και Ιαπώνων.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Το μοντέλο πτήσης τόσο στο πρώτο CFS όσο και στο δεύτερο βασίζεται στη μηχανή του Flight Simulator. Το μοντέλο του τίτλου που παρουσιάζουμε μπορεί να χωριστεί σε δύο μέρη: στο ρεαλιστικό και στο απλό. Μάλιστα, καθορίζεται κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού, όπου το πρόγραμμα επιτρέπει στο χρήστη να επιλέξει μεταξύ των δύο. Εάν επιλέξετε το απλό μοντέλο (easy mode), ο δείκτης ρεαλισμού μειώνεται στο 40%, κάτι το οποίο σημαίνει ότι τα πράγματα δεν θα είναι τόσο δύσκολα, αφού δεν θα έχετε να φροντίσετε για λεπτομέρειες όπως η ρύθμιση της μηχανής (mixture control lever). Επίσης, η πτήση, η απογείωση και η προσγείωση είναι σαφώς ευκολότερες και απλώς απαιτείται λίγη προσοχή από μέρους σας προκειμένου να αποφύγετε το stall.
Επιπλέον, τα πυρομαχικά και τα καύσιμα θα είναι άπειρα. Αντίθετα, στο ρεαλιστικό μοντέλο (realistic mode) τα πράγματα δυσκολεύουν, αφού τα αεροπλάνα είναι πιστά αντίγραφα των πραγματικών. Θα πρέπει, συνεπώς, να προσέχετε το παραμικρό: Εξαιρετικά απαλές κινήσεις στην απογείωση και ακόμη απαλότερες στην προσγείωση, όχι απότομους ελιγμούς ακόμα και στο φόρτε της μάχης. Εννοείται ότι με την παραμικρή "στραβοτιμονιά" το stall παραμονεύει (εδώ εύκολα το παθαίνουμε στο easy mode). Οσον αφορά στο χειρισμό... ας τον αφήσουμε καλύτερα, δεν πειράζει. Εξυπακούεται πως τόσο το επίπεδο δυσκολίας των αποστολών όσο και η απόδοση (ανταπόκριση) των εχθρών αυξάνονται. Βέβαια, η δράση είναι έντονη και παραμένει αμείωτη και στα δύο modes. Προσωπικά μου άρεσε περισσότερο το παιχνίδι στο realistic mode, διότι πολύ απλά εκεί μπορείς να καταλάβεις -ως έναν βαθμό- τι σημαίνει να πετάς σε αερομαχία με τα θρυλικά αυτά "σαράβαλα" (για τα σημερινά δεδομένα). Βέβαια, είναι αρκετά δύσκολο και προς το παρόν δεν έχω ολοκληρώσει καμία campaign, αφού τις πιο πολλές φορές αναγκάζομαι να τις επαναλάβω, διότι είτε με έχουν καταρρίψει είτε έχω κάνει κακό χειρισμό. Στο easy mode υπάρχουν περισσότερα περιθώρια για λάθη. Εχετε δε υπόψη πως στο realistic mode τα πυρομαχικά δεν είναι άπειρα και πως οι περίπου 1.400 σφαίρες που φέρει το μαχητικό τελειώνουν προτού καλά καλά το καταλάβετε. Οπότε να πυροβολείτε εάν και μόνο είστε αρκετά κοντά, ούτως ώστε να καταρρίψετε τον εχθρό με λίγες ριπές.

Ολα τα προαναφερθέντα, βέβαια, είναι customizable, ακόμα και αν έχετε επιλέξει mode, οπότε μπορείτε να φέρετε το επίπεδο δυσκολίας στα μέτρα σας.

Φυσικά, το καθένα από τα έξι αεροσκάφη, με τα οποία μπορεί να πετά ο χρήστης, έχει τη δική του πτητική συμπεριφορά. Οπως αναφέρθηκε στην προηγούμενη ενότητα, τόσο το CFS2 όσο και το CFS1 βασίζονται στο μοντέλο πτήσης και το interface κατά τη διάρκειά της του Flight Simulator.

Εξάλλου, στην ίδια μηχανή μοντέλου



Αν το Zero βάλλει με τα cannons του, φροντίστε απλώς να μην είστε εκεί.



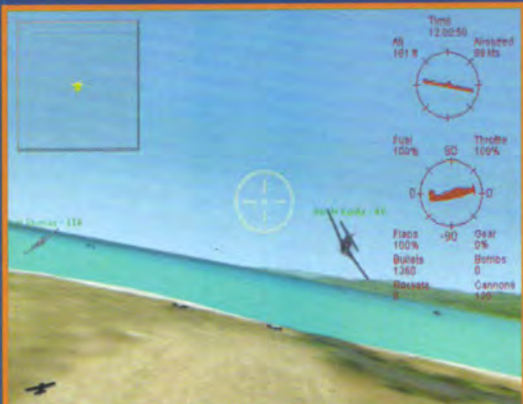
Η πτήση γι' αυτό το Wildcat τελείωσε...



Τον έχω στριμώξει για τα καλά.



Το ιαπωνικό "George" μόλις άφησε τον αεροδιάδρομο.


Ελιγμοί πολύ κοντά στο έδαφος.


Το έμβλημα του Ανατέλλοντος Ηλίου σε όλο του το μεγαλείο.


Zero κατά την απογείωσή του από το Shokaku.


Αλλο ένα πλοίο βορά στις διαθέσεις μου.

πτήσης βασίστηκαν όλα. Ο σχεδιασμός των κόκπιτ έγινε με την ίδια λεπτομέρεια τόσο στα CFS όσο και στο FS2000 - ακόμα και το layout του χειρισμού των πλήκτρων είναι ίδιο κι απαράλλαχτο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ζούμε σε μία εποχή που βάση επιτυχίας για τα παιχνίδια είναι σε μεγάλο βαθμό τα γραφικά και ο ήχος - και ας μην αρέσει αυτό σε εμάς τους παλαιότερους που προτιμάμε το μαγικό εθισμό. Αν και εδώ που τα λέμε, θέλω τα παιχνίδια να διαθέτουν κορυφαία γραφικά και καλό ήχο. Ποιος δεν θέλει, άλλωστε;

Το CFS2 δεν τα πάει καθόλου άσχημα, αν και περίμενα περισσότερα, αφού είχα προϊδεαστεί ανάλογα από τα πρώτα screenshots που κυκλοφόρησαν στο Internet. Προτού, όμως, αναφερθώ με περισσότερη λεπτομέρεια στο θέμα αυτό, θα κάνω λόγο για το μηχάνημα στο οποίο το παιχνίδι θα τρέχει δίχως πολλά προβλήματα. Οι ελάχιστες απαιτήσεις αφορούν σε Pentium 266MHz με 32MB RAM και κάρτα επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών. Ανεπιφύλακτα σας προτείνω, αν θέλετε να έχετε τις ρυθμίσεις των γραφικών στο υψηλότερο σημείο, ένα ιδιαίτερα δυνατό μηχάνημα με μπόλικη μνήμη και δυνατή κάρτα γραφικών. Ο υπολογιστής στον οποίο δοκιμάστηκε το παιχνίδι μάλλον ήταν "λίγος", αν και πληρούσε με το παραπάνω τις ελάχιστες απαιτήσεις (Celeron 466, με 64MB RAM, Creative 3D Blaster Banshee με 16MB SGRAM). Για να καταφέρω να παίξω άνετα χωρίς "κοψίματα" στα frames, έπρεπε να μειώσω την ανάλυση της οθόνης στα 640x480 και να θέσω τις λοιπές ρυθμίσεις περίπου στη μέση της κλίμακας, μεταξύ των τέλειων γραφικών και των λιγότερο όμορφων. Ακόμη και με αυτές τις ρυθμίσεις δεν έπαιζα το CFS2 μέσα από την κάμερα με το cockpit view, αλλά χρησιμοποιούσα το full view, διότι με το πρώτο σερνόταν σε ορισμένα σημεία, ιδίως όταν οι αποστολές διεξάγονταν πάνω από την ξηρά. Οσοι, λοιπόν, έχετε υπολογιστή παρόμοιο με αυτόν της δοκιμής, λάβετε υπόψη τις λεπτομέρειες που προανέφερα.

Τα γραφικά του τίτλου σίγουρα δεν μπορούν να χαρακτηριστούν άσχημα ή μη προσεγμένα. Το αντίθετο, μάλιστα, είναι άξια συγχαρητηρίων. Δεν δικαιολογούν, ωστόσο, τις μεγάλες απαιτήσεις συστήματος για να τα δεις με όλες τις δυνατότητές τους. Τα μοντέλα των αεροσκαφών είναι καταπληκτικά. Μάλιστα, σε ορισμένα σημεία είναι εμφανείς οι φθορές από τις πτήσεις. Με την ίδια λεπτομέρεια είναι σχεδιασμένα τα non-flyable αεροπλάνα. Οι μονάδες του εδάφους ακολουθούν με τη σειρά τους τα χνάρια των αεροπλάνων, φυσικά όχι με την ίδια λεπτομέρεια. Εντούτοις συνθέτουν ευχάριστα το ευρύτερο οπτικό σύνολο. Η διαμόρφωση του εδάφους από μεγάλο υψόμετρο δείχνει φανταστική, με όμορφους λόφους, βουνά, δάση, πόλεις, παραλίες και ποτάμια. Αν, όμως, πλησιάσουμε και πετάξουμε πολύ χαμηλά, τότε χτυπά ο κακός δαίμονας της Microsoft και όλα τα όμορφα textures του τερέν δεν είναι τίποτε άλλο από μία flat ταπετσαρία, κάτι που συναντάμε τόσο στον προκάτοχο του CFS2 όσο και στα Flight Simulator.

> Once you're in a dogfight, you don't think "Who's flying way over there?". You can never tell. You never can tell who is who in a big dogfight."
> Saburo Sakai, Ιάπωνας άσσος πιλότος με 64 καταρρίψεις στο ενεργητικό του.

Εκεί, όμως, που έχει δοθεί βαρύτητα είναι στα εφέ των ζημιών που προκαλούνται στα αεροπλάνα όταν αυτά βάλλονται από σφαίρες ή από αντιαεροπορικά πυρά. Για το λόγο αυτόν έχουν χρησιμοποιηθεί ειδικές σχεδιαστικές τεχνικές, ούτως ώστε να αποκολλώνται τμήματα του αεροπλάνου όταν πρέπει. Μάλιστα, μπορείτε να κα-


Το κόκπιτ του Zero.

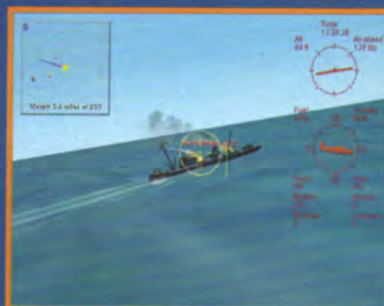


Φορτωμένοι με βόμβες, έτοιμοι να πάμε να τις πετάξουμε.

ταλάβετε τι είδους ζημιά έχετε εσείς ή το εχθρικό αεροσκάφος από το χρώμα, την πυκνότητα και τη γεμάτη γεύση (ωωωπ, λάθος, αυτό είναι από αλλού!), τη συχνότητα -ήθελα να γράψω- του καπνού. Αν, για παράδειγμα, έχουμε σταθερή ροή καπνού, τότε λυπάμαι... χάσατε αν είστε εσείς. Αν είναι ο αντίπαλός σας, θα έχετε την ευκαιρία να τον τινάξετε στον αέρα (χαιρέκακο, σατανικό χαμόγελο) ή να τον αφήσετε να πέσει στη θάλασσα ή στο έδαφος. Ο,τι και να συμβεί, το αεροπλάνο του θα γίνει είτε υποβρύχιο είτε ο καινούριος μετροπόντικας. (Αντε να δούμε πότε θα φτάσει το μετρό στο καινούριο αεροδρόμιο - άσχετο!). Για να καταλάβετε τη βαρύτητα που έδωσαν οι συντελεστές του τίτλου στα εφέ των γραφικών, υπάρχει εκτενής αναφορά σε αυτά στο εγχειρίδιο χρήσης. Ακόμα και αν οι ζημιές δεν είναι τέτοιες που να προξενήσουν πυρκαγιά, με μία από τις εξωτερικές κάμερες θα δείτε τις τρύπες από τις σφαίρες και άλλες παρόμοιες φθορές. Εννοείται πως οι ζημιές επηρεάζουν και την πτητική συμπεριφορά του αεροπλάνου. Αν, για παράδειγμα, χτυπηθούν τα flaps, παρ' όλο που το αεροπλάνο θα εξακολουθεί να πετά, θα γίνει ιδιαίτερα ασταθές αν τα κατεβάσετε.

Οι εκρήξεις που προέρχονται από τις βόμβες, αλλά και από τα αεροσκάφη όταν αυτά ανατινάζονται, είναι αρκετά εντυπωσιακές. Δεν θα υποστήριζα το ίδιο για τα κτίρια, αφού μόλις καταστρέψετε κάποιο, απλώς ισοπεδώνεται χωρίς π.χ. να εκσφενδονίζονται κομμάτια του. Αρκετά ωραίο είναι το θέαμα όταν πλήττετε πλοία: Βάλλοντας εναντίον τους ακατάπαυστα προκαλούνται εκρήξεις τέτοιες που καταλήγουν στη βύθισή τους. Αυτό το οποίο δεν μου άρεσε ιδιαίτερα ήταν ο ουρανός. Τα γραφικά του δεν είναι και τόσο όμορφα, όπως στο Crimson Skies, το Gunship ή το Screaming Demons Over Europe. Από την άλλη, δεν μπορώ να ισχυριστώ ότι επηρεάζει σοβαρά την όλη εικόνα του τίτλου.

Ο ήχος είναι αρκετά ποιοτικός: Τα εφέ των πυροβολισμών διαφέρουν από αεροπλάνο σε αεροπλάνο, όπως στα αντιαεροπορικά εδάφους, και τα εφέ των μηχανών έχουν αποδοθεί με αρκετή ακρίβεια. Οι συνομιλίες μεταξύ των πιλότων είναι έντονες, αν και πάλι σε μερικές περιπτώσεις δεν αποδίδουν την ένταση της μάχης. Τη μέρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές έτυχε να δείχνει η τηλεόραση την ταινία "Midway", η οποία αφορούσε στην ιστορική αεροναυμαχία στη νήσο Midway στον Ειρηνικό Ωκεανό, κρίσιμη σε μεγάλο βαθμό για την έκβαση του πολέμου μεταξύ Ιαπωνίας και ΗΠΑ. Στην ταινία οι συνομιλίες μεταξύ των πιλότων ήταν εξαιρετικά έντονες και απέδιδαν το κλίμα του πανικού και της κρισιμότητας της



Ελπίζω να ξέρουν κολύμπι οι ναύτες.

κατάστασης, οι δε ασύρματοι κόντευαν να "σπάσουν". Δεν υποστηρίζω πως ακριβώς έτσι πρέπει να είναι και στα παιχνίδια, αλλά στα περισσότερα δεν υπάρχει καθόλου ζωντάνια, η οποία ενδεχομένως να αυξήσει την αδρεναλίνη του χρήστη. Χαρακτηριστικό είναι το ότι κάθε πλευρά χρησιμο-

ΟΙ ΜΟΝΟΜΑΧΟΙ ΤΟΥ ΕΙΡΗΝΙΚΟΥ

F4F-4 WILDCAT

Το F4F-4 Wildcat ήταν το πρώτο αεροπλάνο της Grumman, αποκλειστικά φτιαγμένο από μέταλλο. Είχε πολύ καλή θωράκιση και καλό οπλισμό με 6,50 μμ Brownings πολυβόλα. Το Wildcat είναι σχετικά ευέλικτο, αλλά παρ' όλα αυτά αρκετά βαρύ, κάτι που αποτελεί μειονέκτημα σε κλειστή αερομαχία. Αν, όμως, συνδυάσετε το βάρος του με την ισχυρή μηχανή του, έχετε αποτελεσματικές βυθίσεις (dive).



Βάρος: *5,785/7,951lbs* • ***Μηχανή:*** *Pratt & Whitney R-1830-86 Twin Wasp 14-cyl. radial, 1.200hp* ***Μέγιστη ταχύτητα:*** *318mph στα 19,400ft* • ***Οροφή:*** *34,900ft* • ***Ρυθμός αναρρίχησης:*** *1,950ft/min* • ***Ακτίνα:*** *770miles*

A6M2 ZERO

Οταν ξεκίνησε ο πόλεμος, στις τάξεις των συμμαχικών πιλότων είχε δημιουργηθεί ένας μύθος γύρω από αυτό και μέχρι τότε κανένα συμμαχικό αεροσκάφος δεν μπορούσε να συναγωνιστεί τη φαινομενική ευελιξία του, τη γρήγορη αναρρίχηση ή την ακτίνα του. Κάποιοι πίστευαν πως το Zero ήταν ακαταμάχητο. Το αεροπλάνο αυτό είχε ελαφριά κατασκευή και όχι τόσο ισχυρή θωράκιση. Οι πιλότοι του Zero μάθαιναν να το χειρίζονται έτσι ώστε να αξιοποιούν την ευελιξία του και την ταχύτητά του. Ακόμα και όταν οι Αμερικανοί αντιπαρέταξαν νέα και πιο γρήγορα αεροσκάφη, οι πιλότοι ποτέ δεν υποτίμησαν το συγκεκριμένο αεροπλάνο, διότι γνώριζαν πολύ καλά πως επρόκειτο για ένα φονικό εργαλείο στα χέρια ενός ικανού πιλότου.



Βάρος: *3,704/5,313lbs* • ***Μηχανή:*** *Nakajima NK1C Sakae 12, 14-cyl. air-cooled radial, 950hp* ***Μέγιστη ταχύτητα:*** *331mph στα 14,930ft* • ***Οροφή:*** *32,810ft* • ***Ρυθμός αναρρίχησης:*** *4,517ft/min* • ***Ακτίνα:*** *1,160mi στα 152mph ή με δεξαμενές καυσίμων 1.930 miles*

ποιεί τη μητρική γλώσσα της: οι Αμερικανοί τα αγγλικά και οι Ιάπωνες, φυσικά, τα ιαπωνικά. Μην ανησυχείτε πάντως, όσοι θέλετε να επιλέξετε την ιαπωνική πλευρά, τα λεγόμενα των Ιαπώνων μεταφράζονται στα αγγλικά υπό τη μορφή κειμένου στο επάνω μέρος της οθόνης.

Το οπτικοακουστικό σύνολο του CFS2 είναι αξιόλογο, αλλά επαναλαμβάνω πως δεν δικαιολογεί την υπολογιστική ισχύ που απαιτείται για να έχετε τα settings των γραφικών στο υψηλότερο δυνατό σημείο.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το σημαντικότερο κομμάτι του τίτλου είναι ο χειρισμός, μαζί φυσικά με την campaign. Παραδόξως τα πλήκτρα δεν είναι πολλά, υπάρχουν όμως αρκετοί συνδυασμοί τους. Για να σηκώσετε, πάντως, τα αεροπλάνα στον αέρα δεν απαιτούνται πολλά. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

Καταρχήν, το παιχνίδι αποτελείται από τα εξής επιμέρους τμήματα ή επιλογές: Τη Free Flight, όπου μπορείτε να πετάξετε χωρίς περιορισμούς με ένα από τα έξι flyable αεροπλάνα σε ένα από τα πολλά μέρη του θεάτρου επιχειρήσεων της campaign. Ετσι θα μπορέστε να εξοικειωθείτε με τα αεροπλάνα και την πτητική συμπεριφορά τους. Μην παραλείψετε, βέβαια, το section που αφορά στην εκπαίδευσή σας ή, διαφορετικά, την επιλογή Training. Εκεί θα μάθετε αρκετά βασικά στοιχεία τα οποία θα σας βοηθήσουν στις αποστολές σας, όπως ελιγμούς και βομβαρδισμούς, αλλά το κυριότερο τις απογειώσεις και προσγειώσεις και ιδιαίτερα εκείνες από τα αεροπλανοφόρα. Ειδικά για τις προσγειώσεις σε αυτά, κάνετε όσο περισσότερη εξάσκηση μπορείτε. Δεν πρέπει να παραλείψω να αναφέρω ότι λόγω της δυσκολίας μίας τέτοιας προσγείωσης, οι προγραμματιστές φρόντισαν να παρακάμπτεται η διαδικασία με το πάτημα του πλήκτρου X. Καλό θα είναι, βέβαια, να μάθετε τη συγκεκριμένη διαδικασία - το manual παρέχει αρκετή βοήθεια επί του θέματος. Εάν προτιμήσετε να μην πατήσετε το "μαγικό" πλήκτρο X, ενώ προσγειώνεστε θα δείτε έναν τύπο με σημαίες να σας κατευθύνει. Προτείνω να ακολουθείτε πιστά τις οδηγίες του, διαφορετικά θα αλλάξετε παιχνίδι και θα παίζετε το γνωστό προσομοιωτή υποβρυχίων i688 της Jane's.

Στο Quick Combat μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση από την άφθονη δράση του CFS2. Επιλέξτε το αεροσκάφος σας, την τοποθεσία, το επίπεδο δυσκολίας των αντιπάλων (ξέρω, όλοι rookies θα τους κάνετε), δώστε τις παραμέτρους των καιρικών φαινομένων και τον αριθμό των αντιμαχομένων και... όποιον πάρει ο χάρος. Είναι μία καλή ευκαιρία να εξασκηθείτε στις αερομαχίες.

Φυσικά, δεν θα μπορούσε να λείψει το multiplayer section για on-line μάχες, αρκεί να ξέρετε την IP διεύθυνση του χρήστη που κάνει το hosting - εκτός αν είστε εσείς ο host, οπότε οι άλλοι χρήστες πρέπει να γνωρίζουν την IP σας. Επιπλέον, θα μπορείτε να συνδεθείτε στο Microsoft Gaming Zone για να "συναντηθείτε" με άλλους επίδοξους virtual πιλότους. Σημειώνω πως το CFS2 συνοδεύεται από το Fighter Ace 2, το οποίο είναι αποκλειστικά για on-line μάχες (διαβάστε σχετικά στο ένθετο).

Η ραχοκοκκαλιά του τίτλου έχει να κάνει με την campaign. Εκεί, για μένα, είναι "όλα τα λεφτά". Οπως μαρτυρεί και ο τίτλος του παιχνιδιού, το σενάριο αφορά αποκλειστικά και μόνο τις πολεμικές επιχειρήσεις μεταξύ Αμερικανών και Ιαπώνων στον Ειρηνικό Ωκεανό. Θα λάβετε μέρος σε όλες τις ιστορικές αποστολές και μάχες που έκριναν σε μεγάλο βαθμό την έκβαση του πολέμου. Αν επιλέξετε την αμερικανική πλευρά, θα έχετε την ευκαιρία να βάλετε και το δικό σας όνομα ανάμεσα στους άσσους που συνέβαλαν στην τελική νίκη της. Αν, από την άλλη, έχετε αντιαμερικανικά αισθήματα


Πάει αυτός...


Το κόκπιτ του Wildcat.


Wildcats σε σχηματισμό πάνω από τον Ειρηνικό.

FIGHTER ACE

Μαζί με το CFS2 έχετε τη δυνατότητα να εγκαταστήσετε και το flight sim Fighter Ace, έναν τίτλο της Microsoft για καθαρά on-line μάχες μέσω του MSN Gaming Zone (zone.msn.com/fighterace/). Μέσα από αυτό το παιχνίδι μπορείτε να κάνετε αερομαχίες εναντίον άλλων χρηστών σε όλο τον κόσμο, καθώς και να πετάτε σε ομάδες προστατεύοντας τις βάσεις ή περιοχές δικές σας. Σημειώστε ότι θα υπάρχουν μονάδες εδάφους οι οποίες θα βάλλουν εναντίον σας. Τα γραφικά δεν είναι καθόλου άσχημα και σίγουρα η δράση είναι καταιγιστική, κάτι φυσικό άλλωστε, αφού υπεισέρχεται ο ανθρώπινος παράγοντας. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε 25 μαχητικά των ΗΠΑ, της Βρετανίας, της Γερμανίας, της Ρωσίας και της Ιαπωνίας. Ο τίτλος απαιτεί τουλάχιστον έναν P-200 με 16MB RAM, αλλά η προτεινόμενη σύνθεση είναι ένας P-II στα 300MHz.

Για να κάνετε όλα αυτά τα ωραία, καλό θα ήταν να πάτε στη διεύθυνση zone.msn.com/fighterace/download.asp και να κάνετε κλικ στο link "Getting Started" για να πραγματοποιήσετε δωρεάν εγγραφή. Από εκεί και πέρα θα συναντήσετε μερικά χρήσιμα αρχεία που καλό θα ήταν να κατεβάσετε, όπως το manual.





Δεν τα βλέπω καλά τα πράγματα...



Πτήση επάνω από αεροδρόμιο.

και επιλέξετε να υπηρετήσετε για λογαριασμό της Ιαπωνίας, τότε θα έχετε την ευκαιρία να αλλάξετε τον ρου της ιστορίας. Οπως και να 'χει, πάντως, θα είναι μία δύσκολη καριέρα, διότι πέραν του ότι θα πρέπει να επιβιώσετε για να συνεχίσετε, θα έχετε να φροντίσετε και τους wingmen σας. Βλέπετε, αν το group σας χάνει συχνά πιλότους στις αποστολές, ίσως απολυθείτε, εκτός εάν η απόδοσή σας στο πεδίο της μάχης είναι τέτοια που αντί για απόλυση θα σας φέρει προαγωγές και μετάλλια.

Εκείνο που παρατήρησα συμμετέχοντας σε μάχες και με τις δύο πλευρές είναι πως οι Ιάπωνες wingmen είναι περισσότερο αποτελεσματικοί από τους Αμερικανούς συναδέλφους τους. Σε 15 αποστολές με το αμερικανικό ναυτικό οι wingmen μου δεν είχαν επιτύχει ούτε ένα kill!!

Επίσης, το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να περνά ως έναν βαθμό την ατμόσφαιρα της εποχής στο χρήστη. Το interface είναι σχεδιασμένο με τέτοιον τρόπο που μοιάζει με κόμιξ της εποχής εκείνης, καθώς και με σκίτσα που τότε δημοσιεύονταν στις εφημερίδες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι πως όταν επιλέγετε πλευρά, εμφανίζεται μία σειρά από σκίτσα που απεικονίζουν τη ζωή του ήρωα (δηλαδή εσάς) πριν από τον πόλεμο και κατά την κατάταξή του, την εκπαίδευση και την υποτιθέμενη καθημερινή στρατιωτική ζωή του, αλλά και τις δύσκολες ώρες των μαχών, αναλόγως πάντα των περιστάσεων.



Βύθιση εναντίον πλοίου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αφιέρωσα πολλές ώρες στο Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater, και τούτο όχι μόνο για τις ανάγκες της παρουσίασης, αλλά και για την ιδιαίτερα εθιστική campaign του, καθώς και για τον τρόπο με τον οποίο αυτή εξελίσσεται. Στον τομέα των γραφικών και του ήχου δεν μας αφήνει ανικανοποίητους. Οι ενστάσεις μας αφορούν στο ότι χρειάζεται ένα ιδιαιτέρως δυνατό μηχάνημα, χωρίς να βλέπουμε τα super γραφικά. Πάντως, υπάρχουν αυτή τη στιγμή τίτλοι με καλύτερες επιδόσεις στο συγκεκριμένο τομέα.

Ενα από τα θετικά είναι ότι υπήρξε μέριμνα και για τους όχι και τόσο "μπασμένους" στο χώρο των flight sims. Ετσι ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αυξομειώσει το ποσοστό προσομοίωσης, το οποίο μπορεί να φτάσει σε εξαιρετικά υψηλά επίπεδα. Το δε manual έχει να προσφέρει πολύτιμες υπηρεσίες σε εκείνους που δεν έχουν πολλές ώρες "πτήσης", κυρίως στους κρίσιμους τομείς της απογείωσης και της προσγείωσης, αλλά και στις βασικές αρχές της πτήσης με τα αεροπλάνα αυτά καθώς και στους βομβαρδισμούς.

Αναμφισβήτητα το CFS2 αποτελεί ένα ολοκληρωμένο flight sim, ρεαλιστικό, με καλοσχεδιασμένη campaign, αρκετά καλό οπτικοακουστικό περιβάλλον και όμορφη ατμόσφαιρα. Αν και περίμενα κάτι παραπάνω από το νέο "παιδί" της Microsoft, πιστεύω πως δεν πρέπει να λείψει από τη συλλογή των φίλων του αεροπλάνου. PC



Σμήνος από Wildcats έτοιμο για απογείωση.



Αφήνοντας πίσω το Enterprise.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	80
CAMPAIGN	90
ΑΝΤΟΧΗ	81

84



Το νέο flight sim της Microsoft διεκδικεί με αξιώσεις μία θέση στο πάνθεον των παιχνιδιών της κατηγορίας.

Και ενώ το σωτήριον έτος 2000 πνέει τα λοίσθια, στην αγορά άρχισαν ήδη να κάνουν την εμφάνισή τους παιχνίδια των οποίων ο τίτλος σφραγίζεται από τον αριθμό του επερχόμενου νέου έτους. Αν αυτό λειτουργεί ως επιχειρηματικό τερτίπι με σκοπό την προσέλκυση των αγοραστών δεν δύναμαι να το γνωρίζω. Αυτό που γνωρίζω όμως είναι ότι δεν αρκεί ένας αριθμός προκειμένου να πειστούμε ότι ένα παιχνίδι προηγείται της εποχής του.

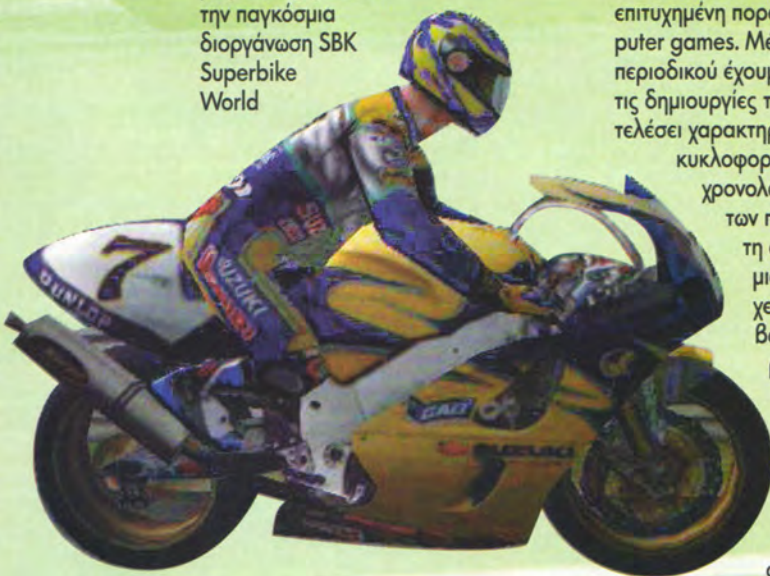
EA SPORTS SUPERBIKE 2001

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EA SPORTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266MHz, 32 MB RAM, 3D Accelerator



Το πέρασμα του χρόνου δεν αποτυπώνεται μόνο με την αύξηση των ρυτίδων στο πρόσωπό μας αλλά και με σωρεία άλλων γεγονότων. Ενα από αυτά, για να μιλάμε στη δική μας γλώσσα, είναι και η κυκλοφορία νέων τίτλων πολλοί εκ των οποίων αποτελούν συνέχειες κάποιων προγενέστερων. Το Superbike 2001 είναι ένας εξ αυτών, αφού η κυκλοφορία του σηματοδότησε αισίως την τρίτη συνέχεια της γνωστής πλέον σειράς που εξομοιώνει την παγκόσμια διοργάνωση SBK Superbike World Championship. Αυτό που με εξέπληξε ήταν το μικρό χρονικό διάστημα που μεσολάβησε από την κυκλοφορία του Superbike 2000. Μόλις στο τεύχος του περασμένου Απριλίου παρουσιάσαμε το σχετικό review και να που τώρα καλούμαστε να πάρουμε και πάλι το... όπλο μας ώστε να σας παρουσιάσουμε το διάδοχό του. Αλήθεια, γιατί τέτοια σπουδή;



ΠΕΡΙ ΣΥΝΕΧΕΙΩΝ ΤΟ ΑΝΑΓΝΩΣΜΑ

Η EA Sports διαγράφει μία άκρως επιτυχημένη πορεία στο χώρο των computer games. Μέσα από τις σελίδες του περιοδικού έχουμε εκθειάσει πολλάκις τις δημιουργίες της. Τείνει όμως να αποτελέσει χαρακτηριστικό γνώρισμα των κυκλοφοριών της η παράθεση χρονολογίας στους τίτλους των παιχνιδιών που φέρουν τη σφραγίδα της. Ετσι, δημιουργεί μία άτυπη συνέχεια τίτλων, σε ετήσια βάση, με κορυφαίο παράδειγμα αυτό των αθλητικών παιχνιδιών FIFA και NBA Live. Φαίνεται ότι αυτή τη φορά στο στόχαστρο της εταιρείας μπήκε κι ένας εκπρόσωπος του μηχανοκίνητου αθλητισμού. Βεβαίως, με ενθουσιάζει η προοπτική της ετήσιας κυκλοφορίας του Superbike World Championship. Αρκεί όμως ενδιάμεσα να συντελούνται βελτιώσεις ώστε κάθε φορά να εισπράττουμε κάτι καλύτερο και όχι μία ανούσια, ξαναζεσταμένη σούπα.



Εμεινα λίγο πίσω ή μήπως είναι η ιδέα μου;

ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ

Αφού εγκαταστήσουμε το παιχνίδι, θα παρακολουθήσουμε μία σύντομη αλλά αρκετά συμπαθητική εισαγωγή. Αφορά σε μία αλληλουχία στιγμιότυπων από πραγματικούς και ψηφιακούς αγώνες, που σκοπό έχει να αναδείξει τα υπέροχα γραφικά του Superbike 2001. Πραγματικά, ο τομέας αυτός φαίνεται να είναι το δυνατό χαρτί του τίτλου. Τα πάντα έχουν σχεδιαστεί με εκπληκτική λεπτομέρεια και αν κάποιος δύναται να τρέξει το παιχνίδι σε υψηλές αναλύσεις, με τις λεπτομέρειες ρυθμισμένες στον

ανώτατο βαθμό, θα απολαύσει τα ωραιότερα γραφικά σε παιχνίδι αυτής της κατηγορίας. Οι μηχανές είναι πιο όμορφες και περισσότερο προκλητικές από ποτέ. Σχεδιασμένες με μοναδική ακρίβεια, προσεγγίζουν τη μορφή των μοντέλων που αναπαριστούν. Σε τέτοιο μάλιστα βαθμό, που δημιουργείται σύγχυση σε όποιον θελήσει να επισημάνει τις τυχόν διαφορές. Σε συνδυασμό με τους αναβάτες, οι οποίοι μέσα στις πολύχρωμες αγωνιστικές φόρμες τους γίνονται ένα με το μεταλλικό σώμα των μηχανών, δημιουργούν ένα όμορφο και ομοιογενές σύνολο.

Οι πίστες ακολουθούν κατά πόδας, διαθέτοντας εξίσου λεπτομερή σχεδιασμό και ευκρίνεια. Ενσωματώνοντας και τα φωτορεαλιστικά γραφικά που απεικονίζουν τον ορίζοντα, δημιουργούν ένα αληθοφανές και άκρως ρεαλιστικό



Εχετε δει πιο όμορφο ντουέτο;

θέαμα. Τα κτίρια, ο περιβάλλων χώρος και γενικότερα τα αντικείμενα που πλαισιώνουν τις διαδρομές είναι σχεδιασμένα με τέτοιον τρόπο ώστε να μας δημιουργούν την αίσθηση της συμμετοχής στα δρώμενα.

Από τα στοιχεία που εντυπωσιάζουν ιδιαίτερα είναι οι πτώσεις των αναβατών. Οι τροχιές που διαγράφουν τα κορμιά τους αλλά και οι μηχανές έχουν μαγνητοσκοπηθεί και αναπαρίστανται ψηφιακά, με τον πλέον αληθοφανή τρόπο (σχετικό βίντεο μπορείτε να παρακολουθήσετε από το κεντρικό menu). Ετσι, σε κάποιο ατύχημα θα παρατηρήσετε τις μηχανές να στροβιλίζονται και τους αναβάτες να ίπτανται προσφέροντας θέαμα που κόβει την ανάσα.

Μην παραλείψετε, επίσης, να παρατηρήσετε τις απόλυτα φυσικές κινήσεις των αναβατών καθώς επιχειρούν να πλαγιάσουν τα δίτροχα θηρία, όπως και τις αγωνιώδεις προσπάθειές τους στο ανέβασμα και το κατέβασμα των ταχυτήτων.

Ως γνωστόν, μία εικόνα ισοδυναμεί με χίλιες λέξεις. Ετσι, θα μπορούσα με σχετική ευκολία να γράψω αρκετές σελίδες για τα γραφικά, μια και στην προκειμένη περίπτωση οι εικόνες είναι πολύ περισσότερες από μία, όμως, θα πρέπει να σας παρουσιάσω και άλλα στοιχεία του τίτλου ώστε να σχηματίσετε μία ολοκληρωμένη άποψη. Ετσι, σταματώ εδώ, αφού όμως πρώτα σας στενοχωρήσω λιγάκι υπενθυμίζοντάς σας ότι η γραφική τελειότητα έχει και το ανάλογο κόστος σε ό,τι αφορά τις προδιαγραφές του μηχανήματος που θα πρέπει να έχετε στην κατοχή σας προκειμένου να μη συμβιβαστείτε στον τομέα των γραφικών.

ΤΥΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Μέσα από τις λειτουργίες των καλαίσθητων αλλά κυρίως εύχρηστων μενού, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να ρυθμίσει πληθώρα παραμέτρων ώστε να τροποποιήσει, σύμφωνα με τις ανάγκες του, το gameplay. Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται ο τομέας των γραφικών, αφού ο τίτλος κρίνεται "βαρύς" κι έτσι θα πρέπει, φαντάζομαι, οι περισσότεροι από εσάς να κάνετε κάποιες υποχωρήσεις προκειμένου να επιτύχετε ικανοποιητική ταχύτητα. Επίσης, η ρύθμιση του χρόνου απόκρισης των πλήκτρων ελέγχου είναι ακόμα ένα ευαίσθητο σημείο που θα πρέπει να προσεχθεί ανάλογα, ώστε ο έλεγχος της μηχανής να μη σας προκαλεί προβλήματα. Οταν θα έχετε πλέον περατώσει αυτές τις άχαρες αλλά απαραίτητες εργασίες, θα μπορείτε να επιλέξετε από μία γκάμα τεσσάρων ειδών παιχνιδιού. Ας δούμε αναλυτικά καθένα ξεχωριστά.

Quick Start

Η συγκεκριμένη επιλογή αποτελεί την ευκαιρία για έναν γρήγορο αγώνα χωρίς να απαιτεί τη συμμετοχή σε ενδιάμεσα στάδια, όπως αυτό των δοκιμαστικών. Το παιχνίδι, όντας πλήρως παραμετροποιήσιμο, προσφέρει τη δυνατότητα ρύθμισης σχεδόν όλων των παραμέτρων ενός αγώνα, από το επίπεδο δυσκολίας έως τον αριθμό των ψηφιακών αντιπάλων μας. Ετσι, εύκολα προσαρμόζει κάποιος τα δεδομένα στις δικές του ανάγκες και ξεχύνεται στην πίστα της αρεσκείας του επιδιώκοντας τη μέγιστη απόλαυση.

Training

Ο συγκεκριμένος τύπος του παιχνιδιού επιτρέπει στον παίκτη να επιλέξει την αγωνιστική ομάδα της αρεσκείας του και κατόπιν, έχοντας απεριόριστο χρόνο στη διάθεσή του, να τεστάρει τις οδηγικές του ικανότητες στην πίστα που επιθυμεί. Δεδομένου ότι το Superbike 2001 δεν είναι δα και το πιο εύκολο παιχνίδι στον κόσμο, θα χρειαστεί να



Ολη η ένταση συσσωρεύεται στους οδηγούς κατά την εκκίνηση των αγώνων.

προπονηθείτε σκληρά ώστε να εξοικειωθείτε μαζί του, ιδιαίτερα οι νέοι παίκτες. Στην προσπάθειά σας αυτή θα βοηθήσει σημαντικά και το tutorial που ενσωματώνεται στον εν λόγω τύπο παιχνιδιού. Μέσω αυτού παρέχονται αναλυτικές πληροφορίες για κάθε πίστα παράλληλα με μία περιήγηση στα όρια της διαδρομής της.

Single Round

Πρόκειται για τη ραχοκοκκαλιά του τίτλου. Προσφέρει τη δυνατότητα συμμετοχής σε έναν από τους 13 γύρους του παγκόσμιου πρωταθλήματος. Κατά τη διάρκεια ενός τέτοιου αγώνα (Weekend Races) θα λάβετε μέρος σε ελεύθερες δοκιμές, προκριματικούς αγώνες και, τέλος, εάν προκριθείτε, θα τρέξετε στις δύο κούρσες που περιλαμβάνει η τελευταία ημέρα. Τα αγωνίσματα αυτά διεξάγονται μέσα σε τρεις ημέρες (Παρασκευή, Σάββατο, Κυριακή) και αποτελούν μία πρόγευση του πρωταθλήματος.

Championship

Οπως θα καταλάβατε, επιλέγοντας αυτό τον τύπο αγώνων συμμετέχετε σε μία πλήρη σαιζόν πρωταθλήματος που αποτελείται από 13 διοργανώσεις Weekend Races. Υπό τη σκέπη των κανονισμών που διέπουν τη διοργάνωση και ακολουθώντας το ακριβές σχεδιά-



Στοιχηματίζω ότι κατά την προσγείωσή του ο ιπτάμενος αυτός κύριος θα πονέσει... και μάλιστα πολύ!



ΦΑΤΕ, ΜΑΤΙΑ, ΨΑΡΙΑ...

Τι να πει κανείς παρατηρώντας τα εκπληκτικά αυτά δίτροχα μοντέλα;



DUCATI



HONDA



KAWASAKI



SUZUKI



YAMAHA



APRILIA

γραμμα με τις φάσεις των αγώνων, θα βιώσετε την πιο ρεαλιστική εμπειρία. Ο τίτλος του παγκόσμιου πρωταθλητή είναι δελεαστικός και σας περιμένει. Ομως θα χρειαστεί να ανταγωνιστείτε τους καλύτερους οδηγούς του κόσμου, στις πλέον γνωστές και διάσπαρτες, σε διάφορα σημεία του πλανήτη, αγωνιστικές διαδρομές, για να τον κατακτήσετε. Αντέχετε την πρόκληση;

ΜΕ ΚΑΘΕ ΕΠΙΣΗΜΟΤΗΤΑ

Κατόπιν εξασφάλισης των σχετικών αδειών, στο Superbike 2001 περιέχονται οι επίσημες αγωνιστικές ομάδες του παγκόσμιου πρωταθλήματος. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να οδηγήσετε πασίγνωστα μοντέλα των Ducati, Honda, Yamaha κ.ά., καθώς και να αναλάβετε τα καθήκοντα των πιο διάσημων οδηγών της διοργάνωσης, όπως του ιερού τέρατος που ακούει στο όνομα Carl Fogarty. Σε κάθε περίπτωση το έργο σας αναμένεται να είναι επίπονο και κοπιαστικό γιατί, όπως ήδη γράψαμε, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο.

Ως έναν βαθμό ευθύνεται γι' αυτό ο χειρισμός του. Θυμάμαι ακόμα ότι από το πρώτο κιόλας μέρος της σειράς η απόκριση των μηχανών στις εντολές του παίκτη δεν ήταν υποδειγματική. Μάλιστα αυτό αποτέλεσε και το μεγάλο παράπονο των παικτών και, δυστυχώς, φαίνεται πως θα συνεχίσει να μας προβληματίζει. Πράγματι, δεν βλέπω να έχουν συντελεστεί ικανοποιητικές τροποποιήσεις ώστε κάτι να αλλάξει ουσιαστικά. Οι μηχανές εξακολουθούν να στρίβουν αργά και αυτό, σε συνδυασμό με την αδυναμία απόδοσης της αίσθησης της ταχύτητας, οδηγεί σε συχνά λάθη οδήγησης. Μάλιστα, σε κάποιες στροφές έχει κανείς την αίσθηση ότι θα πρέπει να είναι εντελώς σταματημένος για να καταφέρει να στρίψει χωρίς να καταλήξει στο περιθώριο. Κατά τα άλλα ένα ικανοποιητικό μοντέλο φυσικής αναλαμβάνει να κινεί τα πάντα με υποδειγματικό τρόπο. Εάν, δε, αντί για Arcade επιλέξετε Simulation mode, τότε θα διαπιστώσετε πόσο δύσκολα ελέγχονται αυτές οι μηχανές, αφού εξομοιώνονται όλες οι δυνάμεις που ασκούνται πάνω τους κατά τη διάρκεια των αγώνων.

Προβλέπω ότι πολύ δύσκολα θα κρατηθείτε μέσα στα όρια των διαδρομών, εάν βέβαια καταφέρετε να εκκινήσετε πρώτα.

Υπάρχουν αρκετές κάμερες οδήγησης, τόσο προοπτικής τρίτου προσώπου όσο και πρώτου, για να επιλέξετε αυτήν που σας διευκολύνει περισσότερο. Στην περίπτωση που επιλεγεί κάποια κάμερα της δεύτερης κατηγορίας η οδήγηση γίνεται περισσότερη ρεαλιστική, αλλά ταυτόχρονα και ιδιαίτερα δύσκολη.

Οι ψηφιακοί αντίπαλοι είναι άκρως ανταγωνιστικοί, αφού το επίπεδό τους μπορεί να ρυθμιστεί ανάλογα. Οταν όμως κάποιο ατύχημα συμβεί σε προπορευόμενο αναβάτη δεν προσπαθούν να αποφύγουν το εμπόδιο, ακόμα κι αν έχουν το χρόνο για να το πράξουν, με αποτέλεσμα ένας, ένας να πέφτουν πάνω του, διατηρώντας την αρχική τροχιά τους. Αυτό είναι δείγμα αδυναμίας της τεχνητής νοημοσύνης και, βέβαια, αφαιρεί πόντους από τη ρεαλιστική κατά τα άλλα ατμόσφαιρα.

Το πιο εκνευριστικό σημείο, όμως, απαντάται αμέσως μετά την όποια πτώση του αναβάτη που ελέγχει ο παίκτης. Αφού κάνει τα απαραίτητα όσο και αναπόφευκτα "ακροβατικά" του για να προσγειωθεί ακολούθως φαρδύς, πλατύς σε κάποιο σημείο της πίστας, θα περίμενε κανείς να εγερθεί τάχιστα και να σπεύσει να περιμαζέψει τη μηχανή του. Αντ' αυτού, ο "κύριος" σπεύδει βραδέως (μόνο τσιγαράκι δεν ανάβει), χάνοντας έτσι πολύτιμο χρόνο και κουρελιάζοντας παράλληλα τα τεντωμένα νεύρα μας.

Κατά τη διάρκεια των αγώνων μπορεί να συμβεί οτιδήποτε, από μία τυχαία βλάβη στη μηχανή έως ένα ανέλπιστο ατύχημα κάποιου προπορευόμενου αναβάτη. Ολα λειτουργούν σαν να πρόκειται για πραγματικό και όχι ψηφιακό αγώνα. Οπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα έτσι και στο παιχνίδι ο τρόπος οδήγησης είναι απολύτως ελεγχόμενος. Διάφορες σημαίες εμφανίζονται από τους κριτές είτε για να προειδοποιήσουν για ατυχήματα που έχουν συμβεί σε προπορευόμενους είτε για να μας ενημερώσουν για κάποιον ταχύτερο αναβάτη που πλησιάζει, ώστε να μην εμποδίσουμε την προσπέραση που θα επιχειρήσει. Διόλου απίθανο, λοιπόν, εάν δεν συμμορφωθούμε με τους ισχύοντες κανονισμούς και τις υποδείξεις των κριτών, να αρπάξουμε καμιά ποινή μερικών δευτερολέπτων, την οποία θα πρέπει να εκτίσουμε στα pits.

Για τους απολύτως σκληροπυρηνικούς παίκτες να προσθέσουμε ότι υπάρχει πάντα η δυνατότητα να επέμβουν

ΠΙΣΤΕΣ Μελετήστε το "σώμα" μερικών διαδρομών που θα φιλοξενήσουν τις πτώσεις σας.



Sugo (Japan)



Donington (Great Britain)



Monza (Italy)



Hockenheim (Germany)



Laguna Seca (USA)



Imola (Italy)

στις ρυθμίσεις της μηχανής τους για να επιτύχουν το μέγιστο της απόδοσής της. Τούτο, βέβαια, προϋποθέτει ειδικές γνώσεις, γι' αυτό κι εγώ το απέφυγα, αφού τέτοιες δεν διαθέτω. Εξάλλου, για την περίπτωσή μου έχουν μεριμνήσει οι κατασκευαστές, μεταθέτοντας το ρόλο του μηχανικού στο ίδιο το παιχνίδι..

ΘΕΑΜΑΤΙΚΕΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΕΙΣ

Από τα προαναφερόμενα συνάγεται ότι το παιχνίδι λειτουργεί ικανοποιητικά και ρεαλιστικά, κάτι που αποτυπώνεται και στα replays που προσφέρει. Εκεί, ο παίκτης έχει την ευκαιρία να παρακολουθήσει τις επιδόσεις του στους αγώνες και να απολαύσει το εκπληκτικό θέαμα εκμεταλλευόμενος τις αναρίθμητες κάμερες που του προσφέρει το πλήρες μενού παρακολούθησης. Σίγουρα θα ξοδέψετε αρκετές ώρες παρακολουθώντας τις θεαματικές πτώσεις σας (κυρίως αυτές) αλλά και τα ιλιγγιώδη προσπεράσματα (κυρίως των αντιπάλων σας).



ΠΟΛΛΑΠΛΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ...

Από έναν τέτοιο τίτλο δεν θα μπορούσε, βεβαίως, να απουσιάζει και η δυνατότητα για παιχνίδι πολλαπλών παικτών. Κάτι τέτοιο θα ισοδυναμούσε με καταστροφή και η EA Sports είναι εμπειρότατη για να υποπέσει σε τέτοιο σφάλμα. Ετσι, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να τεθεί αντιμέτωπος με κάποιο φίλο του στην οθόνη του υπολογιστή του, με την τεχνική της διαίρεσης αυτής (split screen). Ομως για μεγαλύτερες ακόμα συγκινήσεις μπορείτε να συμμετάσχετε σε εκρηκτικούς αγώνες μέχρι και οκτώ παικτών, είτε μέσω τοπικού δικτύου (LAN) είτε μέσω του Internet.

Για τον ήχο, τώρα, τι να πούμε; Είναι σε γενικές γραμμές ικανοποιητικός, χωρίς βέβαια να εισάγει κάτι νέο για να μας εκπλήξει. Οι μηχανές διαθέτουν διαφορετικό ήχο κινητήρα, οι συγκρούσεις δημιουργούν την απαραίτητη φασαρία και, τέλος, υπάρχει σχολιασμός από κάποιον εκφωνητή σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Αυτά...

ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ...

Το Superbike 2001 είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι. Στους φίλους των δύο τροχών ιδιαίτερα θα αρέσει σίγουρα. Το θέμα όμως είναι ότι δεν διαφοροποιείται αισθητά από τον προκάτοχό του και αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο έκανα μία αινιγματική εισαγωγή. Περίμενα περισσότερες βελτιώσεις και εισαγωγή νέων χαρακτηριστικών από έναν διάδοχο που θέλει να φανεί αντάξιος των προσδοκιών μας. Ομως η EA Sports φαίνεται να έχει βρει τη φόρμουλα που της επιτρέπει την επανακυκλοφορία (ουσιαστικά) τίτλων με αμυδρές διαφοροποιήσεις μεταξύ τους, ώστε με τη διαδικασία της αφαίμαξης του καταναλωτή να προβαίνει σε μεγάλα κέρδη. Το 'χουμε ξαναδεί το έργο και δυστυχώς προοιωνίζεται επανάληψή του στο μέλλον. Πάντως, για να 'μαστε ξεκάθαροι, νομίζω ότι πρόκειται για το καλύτερο παιχνίδι της κατηγορίας του και ξεπερνά τους "προγόνους" του έστω και στα σημεία.

Εύχομαι όσοι το αγοράσετε να επισημάνετε πιο πολλές διαφοροποιήσεις απ' ό,τι εγώ και να ευχαριστηθείτε στο έπακρο. Ελπίζω μόνο να σας πρόσφερα όλες εκείνες τις πληροφορίες που θα σας βοηθήσουν να αποφασίσετε ασφαλώς για την αγορά του. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

80



Και μόνο τα γραφικά του αρκούν για να τραβήξουν την προσοχή σας!

Asterix

THE GALLIC WAR

Πριν από μερικά τεύχη είχα την ατυχία να παρουσιάσω ένα από τα χειρότερα παιχνίδια που έχουν πέσει στα χέρια μου, το Asterix & Obelix vs Caesar. Ετσι, λοιπόν, όταν προμηθεύτηκα τον παρόντα τίτλο ήμουν αρκετά επιφυλακτικός. Μια και είμαι φανατικός αναγνώστης του Asterix, είχα έναν λόγο παραπάνω να μη θέλω άλλο ένα κακό παιχνίδι με αυτόν τον ήρωα. Ευτυχώς, όμως, το Asterix: The Gallic War είναι κατά πολύ διαφορετικό.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
INFOGRAMES
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266MHz, 32MB RAM, 8x CD-ROM, 3D accelerator 4MB, 16-bit sound card, 50MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr



Το σενάριο είναι αρκετά απλό, κάτι αναμενόμενο βέβαια. Ο δρυΐδης Πανοραμίξ ετοιμάζει ως συνήθως το μαγικό φίλτρο. Ομως ξαφνικά διαπιστώνει ότι του λείπουν 7 σημαντικά συστατικά, χωρίς τα οποία δεν μπορεί να ολοκληρώσει το έργο του. Φυσικά, οι δύο φίλοι μας, Asterix και Obelix, ξεκινάνε προς αναζήτησή τους. Ομως υπάρχει ένα μικρό πρόβλημα, καθώς -ως γνωστόν- ολόκληρη η Γαλατία, εκτός από το χωριό των φίλων μας, έχει κατακτηθεί από τους Ρωμαίους. Και, φυσικά, ο Ιούλιος Καίσαρας θα ήθελε να μην τα καταφέρουν οι ήρωές μας και το χωριό να ξεμείνει από μαγικό φίλτρο, οπότε θα είναι πιο εύκολο για αυτόν να συμπληρώσει το "παζλ" της Γαλατίας με το "κομμάτι" που του λείπει τόσο καιρό. Τα ρωμαϊκά στρατεύματα, λοιπόν, που είναι εγκατεστημένα σε όλες τις ρωμαϊκές επαρχίες, θα προσπαθήσουν να σας εμποδίσουν. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας (Normal, Advanced, Expert) και ανάλογα με την επιλογή σας καθορίζετε τη... μοίρα σας. Μη φανταστείτε πως θα τα βρείτε και μπαστούνια, αλλά αν δεν έχετε προηγούμενη εμπειρία, καλό θα ήταν να ξεκινήσετε από το Normal level.



Ωπ, η λεγεώνα επιτίθεται...



...αλλά εμείς δεν μασάμε! Χτυπάμε!


Αναρρίχηση στις Αλπεις, αναζητώντας το edelweiss.


Ετοιμος προς... ρίψη.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ; ΒΛΕΠΩ ΚΑΛΑ;

Σίγουρα το πρώτο πράγμα που θα σας εξέπληξε είναι ο χαρακτηρισμός του παιχνιδιού ως strategy. Θα αναρωτηθείτε, βέβαια, τι σχέση έχει ο Asterix με τη στρατηγική και δεν θα έχετε τόσο άδικο καθώς τα παιχνίδια με πρωταγωνιστές τους δύο ήρωες ήταν όλα action. Ωστόσο στο παρόν παιχνίδι έχει όντως κάνει την εμφάνισή του και το στοιχείο της στρατηγικής. Μη φανταστείτε, βέβαια, πολύπλοκα πράγματα, όπως συγκέντρωση πηγών, χτίσιμο κτιρίων ή συγκρότηση στρατών, όπως συμβαίνει με τα strategy games. Ουσιαστικά έχουμε να κάνουμε με μια πιο "ελαφριά" μορφή του Risk. Η Γαλατία είναι χωρισμένη σε διάφορα τμήματα, όλα κατακτημένα από Ρωμαίους, εκτός φυσικά από το τμήμα όπου βρίσκεται το χωριό σας. Εκεί είναι συγκεντρωμένος ο κύριος όγκος των δυνάμεών σας. Πριν από κάθε κίνησή σας παίρνετε κάποιες ενισχύσεις τις οποίες τοποθετείτε σε όποια περιοχή επιθυμείτε - αρκεί βέβαια να έχετε την κυριότητά της. Φυσικά, στο ξεκίνημα του παιχνιδιού το μόνο μέρος όπου μπορείτε να τις τοποθετήσετε είναι το χωριό σας. Από εκεί και πέρα, επιλέγετε τον αριθμό των δυνάμεών σας που θα συμμετέχουν στην κίνηση-επίθεσή σας. Την ώρα που επιτίθεσθε, βλέπετε πόσες ρωμαϊκές μονάδες υπάρχουν στην περιοχή αυτή. Συνήθως, αν οι δικοί σας είναι περισσότεροι από τους Ρωμαίους, δεν συναντάτε ιδιαίτερα προβλήματα στην κατάκτηση της πολυπόθητης περιοχής. Κάθε μεριά (δηλαδή από τη μια εσείς και από την άλλη οι Ρωμαίοι) δικαιούται μέχρι τρεις επιθετικές κινήσεις. Αφού τελειώσετε με τις δικές σας, μπορείτε -αν θέλετε- να μεταφέρετε μονάδες από μία "επαρχία" σε μία άλλη προκειμένου να τις ενισχύσετε και να έχετε μεγαλύτερη προστασία από πιθανές ρωμαϊκές επιθέσεις.

ΚΑΙ ΑΠΟ ΔΡΑΣΗ;

Και εδώ δεν θα μείνετε παραπονεμένοι. Σε πολλές περιοχές θα πρέπει να ολοκληρώσετε επιτυχώς κάποια μικρά action games, τα οποία συνήθως συνοδεύονται από την απόκτηση ενός από τα 7 αντικείμενα της αναζήτησής σας. Αλλες φορές πάλι χρησιμεύουν απλώς για τη συγκέντρωση ενισχύσεων. Στις αποστολές αυτές θα βρείτε εκτός από τους αντιπάλους, πολλά διάσπαρτα νομίσματα, χύτρες και φλασκιά με μαγικό φίλτρο. Οι χύτρες ή τα φλασκιά (εμφανίζονται ανάλογα με τον ήρωα που υπάρχει στο επίπεδο) θα σας προσφέρουν επιπλέον ενέργεια και σε συνδυασμό με τα νομίσματα που θα συλλέξετε, θα σας βοηθήσουν να αποκτήσετε ακόμα περισσότερες ενισχύσεις. Προσοχή, όμως, γιατί τα νομίσματα αυτά κρύβονται πολλές φορές μέσα σε βαρέλια ή κουτάκια που θα βρείτε στο διάβα σας και θα πρέπει να τα σπάσετε προκειμένου να αποκτήσετε τα νομίσματα. Μη βιαστείτε, όμως, καθώς πολλές φορές αυτά τα βαρέλια και τα κιβώτια είναι ο μόνος τρόπος για να μπορέσετε να φτάσετε σε κάποια αρκετά ψηλά σημεία. Εδώ να σημειώσω πως στις πίστες αυτές μπορείτε να "επιτεθείτε" αν το θέλετε με μόνο μία μονάδα σας. Ομως, προτού σκεφθείτε να κάνετε "αιματηρές οικονομίες" σε έμψυχο δυναμικό, θα πρέπει να γνωρίζετε ότι όσο περισσότερες μονάδες επιλέγετε να συμμετάσχουν στην αποστολή τόσο περισσότερη δύναμη θα έχετε. Τη δύναμη αυτή τη βλέπετε μέσω της μπάρας ενέργειας που υπάρχει στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης. Στο ίδιο σημείο μπορείτε να δείτε και πόσα "κανονάκια" (τι σας θύμισα τώρα, ε;) σας έχουν απομείνει.

Τα διάφορα action games (μπορούν κάλλιστα να χαρακτηριστούν έτσι) είναι πολύ διασκεδαστικά και ορισμένα από αυτά έχουν πολύ γέλιο. Ειδικά αυτά με τον Οβελίξ που κάνει... "ρωμαιοβολία" ή παίζει bowling με τους Ρωμαίους και το επίπεδο στο οποίο ρίχνει μενίρ στα κεφάλια που ξεπροβάλλουν από τις τρύπες είναι το κάτι άλλο! Οχι ότι και τα υπόλοιπα επίπεδα δεν περιέχουν κωμικά στοιχεία, απλώς πιστεύω πως τα ανωτέρω είναι κορυφαία. Πριν από κάθε αποστολή έχετε τη δυνατότητα να δείτε το tutorial της, το οποίο σας εξηγεί τι ακριβώς πρέπει να κάνετε και -το πιο σημαντικό- πώς πρέπει να το κάνετε. Επίσης, μπορείτε -αν θέλετε- να "προπονηθείτε" παίζοντας κάποια από τα επίπεδα αυτά ξεχωριστά. Αλλά για αυτά θα μιλήσουμε πιο αναλυτικά στη συνέχεια.


Και ο Ρωμαίος προσγειωμένος. Με βλέπω Ολυμπιονίκη!

Οπως προανέφερα, μερικές περιοχές κρύβουν τα αντικείμενα που ψάχνετε. Αν όμως η περιοχή επανακαταληφθεί από τα ρωμαϊκά στρατεύματα, τότε χάνετε αυτομάτως και το αντικείμενο. Για να το ανακτήσετε, θα πρέπει να ακολουθήσετε την ίδια διαδικασία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Για να δούμε πώς τα καταφέρνει το νέο Asterix και σε αυτούς τους τομείς. Τα γραφικά, κατά πρώτο λόγο, δεν είναι άσχημα, αλλά δεν είναι και τα καλύτερα που έχω δει. Θα έλεγα πως ακολουθούν πιστά τα χνάρια του τελευταίου Lucky Luke (και αυτό παραγωγή της Infogrames). Οι χρωματισμοί είναι πολύ καλοί και "ζωντανοί" και το περιβάλλον τρισδιάστατο. Οι ήρωες σε πολλές πίστες κινούνται σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της οθόνης, μάλιστα υπάρχει και το σχετικό zoom. Δηλαδή, προς το κάτω μέρος της οθόνης ο ήρωας και τα αντικείμενα φαίνονται πιο μεγάλα, ενώ όταν κινείστε προς το επάνω μέρος (προς το βάθος δηλαδή) οι φιγούρες μικραίνουν αρκετά. Σίγουρα το στοιχείο αυτό μόνο ως θετικό μπορεί να χαρακτηριστεί. Αυτό που με δυσαρέστησε είναι οι υποστηριζόμενες αναλύσεις οθόνης, καθώς το maximum resolution που υποστηρίζεται είναι 640x480x16K χρώματος. Πιστεύω πως η Infogrames θα μπορούσε να κάνει κάτι καλύτερο στον τομέα αυτό. Η κίνηση των χαρακτήρων είναι ομαλότατη και δεν παρατηρούνται καθόλου "κολλήματα". Το μόνο σημείο που δεν έχει προσεχθεί είναι το εισαγωγικό βίντεο, καθώς τα σχέδια "πιξελιάζουν" σε μερικά σημεία και χαλάνε την οπτική αίσθηση. Εντάξει, πρόκειται για ένα γεγονός που δεν επηρεάζει άμεσα το παιχνίδι, αλλά λίγο περισσότερη προσοχή στον τομέα αυτό δεν νομίζω πως θα ενοχλούσε κανέναν.

Ο ήχος, από την πλευρά του, χωρίς να είναι κάτι το εξαιρετικό, είναι πολύ ευχάριστος και δένει απόλυτα με το όλο κλίμα της ιστορίας. Η μουσική υπόκρουση θυμίζει τις ταινίες κινουμένων σχεδίων του Asterix, ενώ και τα ηχητικά εφέ (μπουνιές, επιφωνήματα πόνου κ.λπ.) δεν θα σας αφήσουν παραπονεμένους. Ακόμη και η ομιλία στο εισαγωγικό βίντεο είναι αρκετά ικανοποιητική. Γενικά τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος, ενώ δεν εντυπωσιάζουν, κυμαίνονται σε άκρως ικανοποιητικά επίπεδα και δημιουργούν ένα ευχάριστο οπτικοακουστικό αποτέλεσμα που δεν ξεφεύγει από την ατμόσφαιρα του αντίστοιχου κόμιξ.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Και σε αυτόν τον τομέα το παιχνίδι είναι λιτό αλλά καλό. Ο χειρισμός των ηρώων -στις action σκηνές- γίνεται με το πληκτρολόγιο και η απόκρισή τους στις εντολές μας είναι άμεση. Επιπλέον μπορείτε να προσαρμόσετε τα πλήκτρα ανάλογα με τις απαιτήσεις σας και έτσι να φέρετε το χειρισμό στα μέτρα σας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα κληθείτε να ελέγξετε και τους δύο ήρωες. Δεν έχετε δηλαδή περιθώρια επιλογών, καθώς το "ποιος παίζει πού" είναι προκαθορισμένο εξαρχής. Αυτό πιστεύω πως προσθέτει ενδιαφέρον στο παιχνίδι, καθώς οι δύο ήρωες διαθέτουν διαφορετικά χαρακτηριστικά (ταχύτητα, δύναμη, ευκινησία κ.λπ.). Αν είστε σχετικοί με τη σειρά των κόμιξ, θα ξέρετε ήδη τα χαρακτηριστικά αυτά. Αν όχι, δεν έχετε παρά να αναλογιστείτε το μέγεθος και τις διαστάσεις κάθε χαρακτήρα. Οι επιθέσεις που θα δέχεστε από τους Ρωμαίους - και όχι μόνο- θα είναι είτε πρόσωπο με πρόσωπο (άσχετα αν μπορεί να βρεθείτε σε μία οθόνη με 2-3 από δαύτους!) είτε θα έρχεστε αντιμέτωποι με μία ολόκληρη λεγεώνα σε σχηματισμό. Μην πανικοβάλλεστε. όμως, καθώς αν προσέξετε λίγο τις κινήσεις τους, οι οποίες πολλές φορές είναι ολίγον τι επαναλαμβανόμενες, δεν θα δυσκολευθείτε να τους κάνετε καλά.

Ο χειρισμός στον τομέα του strategy γίνεται με τη χρήση του ποντικού και για κάθε "τέλος κίνησης" που θέλετε να κάνετε, θα λαμβάνετε ένα μήνυμα επιβεβαίωσης. Τα αποτελέσματα των μαχών είναι ως επί το πλείστον αντικειμενικά. Αυτό πρακτικά σημαίνει πως σε ένα μεγάλο ποσοστό (99%) κερδίζει αυτός που διαθέτει τις περισσότερες μονάδες. Βέβαια, αν η επίθεσή σας οδηγεί σε σκηνή δράσης, τότε η επιτυχία της εξαρτάται από τη δεξιοτεχνία σας. Γενικά, πάντως, δεν πιστεύω πως θα συναντήσετε καμία δυσκολία στον τομέα του χειρισμού, αφού ακόμη και αν τον βρείτε κάπως άβολο, μπορείτε να τον προσαρμόσετε στα μέτρα σας.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Πολλοί από τους κεντρικούς χαρακτήρες του παιχνιδιού δίνουν το "παρών" και μάλιστα είναι όλοι τους πολύ καλοσχεδιασμένοι. Πέραν από τους Αστερίξ και Οβελίξ, εμφανίζεται και ο πιστός φίλος του τελευταίου, ο Ιντεφίξ. Επιπλέον οι φιγούρες των Ρωμαίων είναι παρμένες από το κόμιξ, ενώ το ίδιο συμβαίνει, φυσικά, τόσο με τον Ιούλιο Καίσαρα όσο και με τους πειρατές, τον Κακοφωνίξ, τον Πανοραμίξ κ.λπ. Γενικά οι χαρακτήρες αλλά και ο σχεδιασμός των



Το παιχνίδι Whack a Roman.



Εντρυφώντας στην τέχνη του bowling.



Οι δύο ήρωες φεύγουν προς αναζήτηση των αντικειμένων.



Ιδού τα αντικείμενα που πρέπει να βρείτε.

τοπίων δίνουν στον παίκτη την αίσθηση πως συμμετέχει ενεργά σε κάποιο αληθινό επεισόδιο του Asterix.

ΕΞΑΣΚΗΣΗ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

Επειδή μπορεί για κάποιον λόγο να δυσκολευτείτε λίγο να προσαρμοστείτε στις απαιτήσεις και τη λογική των επιπέδων, έχετε τη δυνατότητα να εξασκηθείτε σε κάποια από τα επίπεδα. Για την ακρίβεια μπορείτε να λάβετε μέρος σε 7 συνολικά επίπεδα, όπως αυτά εμφανίζονται στο παιχνίδι, τα οποία δεν διαφέρουν καθόλου από αυτά που θα συναντήσετε στο main game. Βέβαια, εκεί δεν θα συναντήσετε μόνο 7 αλλά πολλά περισσότερα. Ωστόσο ο βασικός σκοπός της εξάσκησης είναι να σας βάλει στο πνεύμα του παιχνιδιού και να συνηθίσετε το χειρισμό του. Άλλωστε η λογική των επιπέδων είναι παρεμφερής. Ας δούμε όμως λίγο τα 7 αυτά επίπεδα, στα οποία μπορείτε να επιλέξετε και πάλι τον βαθμό δυσκολίας που επιθυμείτε:

The Roman Fort: Εδώ θα πρέπει να εισέλθετε σε ένα ρωμαϊκό οχυρό και να βρείτε το λάβαρο του Καίσαρα. Πρέπει να ανεβείτε τις σκαλωσιές που θα συναντήσετε προκειμένου να προμηθευθείτε τα ειδικά φίλτρα που σας επιτρέπουν να πετάτε και να μαζέψετε τα νομίσματα που βρίσκονται πολύ ψηλά. Προσοχή μόνο στους βράχους που κατευθύνονται προς εσάς. Και, φυσικά, όταν βρεθείτε στο έδαφος, προσοχή στους Ρωμαίους και τα ακόντιά τους.

The French Alps: Εδώ θα κάνετε ένα ταξιδάκι στις Άλπεις, προκειμένου να βρείτε το σπάνιο λουλούδι edelweiss. Προσοχή, όμως, στους Ρωμαίους και στις χιονοστιβάδες, οι οποίες μπορεί να σας καταπλακώσουν. Ακόμη, έχετε τα αυτιά σας (δηλαδή τα ηχεία σας) ανοιχτά για να μπορέσετε να εντοπίσετε τον Ιντεφίξ, ο οποίος βρίσκεται σε μια μυστική σπηλιά.

Narboa: Εδώ θα πρέπει να ταξιδέψετε στις στέγες και τις ταράτσες αυτής της πόλης με σκοπό να βρείτε έναν αμφορέα με κρασί.

Throw the Roman: Η περίφημη "ρωμαιοβολία" που σας ανέφερα. Ο Οβελίξ, ως σφυροβόλος, καλείται να εκτοξεύσει έναν άμοιρο Ρωμαίο όσο πιο μακριά μπορεί. Το αστείο είναι πως αυτό λαμβάνει χώρα σε έναν πραγματικό αγωνιστικό χώρο, ενώ οι κινήσεις των χαρακτήρων και οι αντιδράσεις τους είναι άκρως διασκεδαστικές.

Break a Barrel: Εδώ τα πράγματα είναι αρκετά απλά, καθώς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να αντιμετωπίζετε τους Ρωμαίους και να σπάτε τα βαρέλια που θα βρείτε. Καθένα από αυτά περιέχει και από ένα χρυσό νόμισμα. Επίσης, θα βρείτε και φλασκιά με μαγικό φίλτρο.

Whack a Roman: Εδώ έχουμε 8 τρύπες επί του εδάφους, στις οποίες εμφανίζονται κεφάλια Ρωμαίων. Εσείς θα πρέπει να τους χτυπάτε με το μενίρ σας, προκειμένου να μαζεύετε πόντους. Εδώ κάνει την εμφάνισή του και ο βάρδος Κακοφονίξ, ο οποίος δίνει τους περισσότερους πόντους αν καταφέρετε και τον χτυπήσετε - ξέχωρα που θα ανέβει οπωσδήποτε η εκτίμηση προς το πρόσωπό σας από τους κατοίκους του χωριού. Προσοχή μόνο να μη χτυπάτε τον Ιντεφίξ, καθώς με αυτόν τον τρόπο θα χάνετε πόντους. Σκοπός σας είναι να μαζέψετε ορισμένους πόντους σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα (αυτό προσδιορίζεται στην αρχή και εξαρτάται από το επίπεδο δυσκολίας που έχετε επιλέξει).

Bowl a Roman: Ο Οβελίξ συνεχίζει τις αθλητικές δραστηριότητές του. Αυτή τη φορά παίζει bowling, αλλά λίγο διαφορετικό από αυτό που ξέρουμε. Και αυτό επειδή αντί για μπάλα χρησιμοποιεί τεράστιους βράχους και αντί για κορίνες τους Ρωμαίους που διασχίζουν το δάσος. Αυτοί εμφανίζονται από τρία διαφορετικά σημεία και αν με μια "ριξιά" πετύχετε 2 ή 3 μαζί, τότε θα πάρετε και τους αντίστοιχους πόντους. Και εδώ όμως θα πρέπει να προσέχετε να μη χτυπάτε τον Ιντεφίξ, ειδάλλως θα χάσετε και πάλι πόντους.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Το Asterix: The Gallic War είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, το οποίο απευθύνεται κυρίως στους fans του ομότιτλου κόμιξ. Χωρίς να διαθέτει τα καλύτερα γραφικά που έχουμε δει ποτέ, καταφέρνει να "πείσει" τον παίκτη πως συμμετέχει ενεργά σε κάποια ιστορία. Η ατμόσφαιρα του κόμιξ έχει μεταφερθεί άψογα, ενώ και ο ήχος έρχεται να συμπληρώσει την κατάσταση αυτή. Αν τώρα ψάχνετε για ένα παιχνίδι που να χρησιμοποιεί την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στον τομέα των γραφικών και άφθονη βία, τότε αναζητήστε το κάπου αλλού. Αν πάλι ψάχνετε έναν τίτλο που θα σας βοηθήσει να περάσετε ευχάριστα την ώρα σας, τότε ίσως να είναι αυτό που ψάχνετε. Αν πάλι είστε φανατικός φίλος του Asterix και της παρέας του, μην το χάσετε με τίποτα. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	70
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	70

75



"Είναι τρελοί αυτοί οι Ρωμαίοι."

The Sims
LIVIN' IT UP

Πριν από πολύ, πολύ καιρό έλαχε σε μένα να παρουσιάσω στους πολυάριθμους αναγνώστες του περιοδικού ένα διαφορετικό από κάθε άποψη παιχνίδι, το The Sims. Τότε ήταν κάτι το εντυπωσιακό, μια και η εξομοίωση της καθημερινής ζωής ήταν πολύ δύσκολη. Λίγο πριν από την επερχόμενη ενοποίηση των Sim City και The Sims, η Maxis μάς έδωσε το expansion του δεύτερου παιχνιδιού με τον τίτλο The Sims: Living it up. Οταν βγήκε, μπορούσε να χαρακτηριστεί ως επανάσταση, τώρα όμως...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MAXIS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
WIN 95/98, 32MB RAM, 300MB στο σκληρό, 2MB κάρτα βίντεο, DirectX συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM drive

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
Spirov@mailcity.com



Σαν σήμερα θυμάμαι βρισκόμαστε σε ένα από τα πρώτα meetings με τον αγαπητό αρχισυντάκτη, στα οποία έλαβα μέρος παρουσία και άλλων συντακτών για να μου ανατεθεί το review του The Sims. Θυμάμαι ακόμα πως χωρίς ιδιαίτερη πίεση -μια και μου αρέσει καθετί το διαφορετικό- αποφάσισα να αναλάβω την παρουσίαση. Εύλογα, λοιπόν, όταν ήρθε το expansion του τίτλου, εγώ ήμουν εκείνος που το πήρε υπό την προστασία του. Ας δούμε, όμως, κατά πόσο διαφοροποιήθηκε το expansion σε σχέση με το αρχικό παιχνίδι.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σε αντίθεση με τον αρχικό τίτλο που με προβλημάτιζε λίγο, το Living it up το πήρα με πολύ μεγάλη χαρά. Για να μαθαίνουν οι καινούριοι και να θυμούνται οι παλιότεροι, πριν να ασχοληθείτε με το Living it up, πρέπει, όπως και με το The Sims, να ξεχάσετε τις πολεμικές στρατηγικές και την επιδίωξη απόκτησης ισχυρότερων όπλων, μια και αυτά εξακολουθούν να απουσιάζουν...

Το installation ακολουθείται από μία εισαγωγή όμοια με αυτήν του αρχικού παιχνιδιού. Είναι σύντομη, οπότε δεν αναμένεται να σας κουράσει, αν θελήσετε να τη δείτε, και παρουσιάζει τη δημιουργία ενός σπιτιού κάποιου τυχαίου Sim. Μετά το τέλος της, περνάτε κατευθείαν στον κυρίως πίνακα του παιχνιδιού, που είναι κάτι σαν χάρτης.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Περνάμε κατευθείαν στις επιλογές που έχει η συνέχεια του τίτλου, μια και δεν υπάρχει συγκεκριμένη campaign που να σας καθοδηγεί ή και να σας περιορίζει κιόλας. Σε γενικές γραμμές, είναι πολύ απλό στην κατανόηση. Η πρώτη σας δουλειά θα είναι να δημιουργήσετε τον "άνθρωπό" σας (αν δεν θέλετε



Μία άποψη του σπιτιού του Sim.


Το εξωτερικό του σπιτιού μου με φόντο λίγα από τα προσφερόμενα αντικείμενα.


Φεύγοντας για δουλειά, αρκετά ικανοποιημένος.


Ο ύπνος θρέφει τα μωρά, λέει η μαμά μου.

να ξεκινήσετε με κάποιον ήδη έτοιμο από αυτούς που προφέρει το παιχνίδι). Οι επιλογές εδώ είναι πάρα πολλές. Αφορούν τόσο στην εμφάνιση όσο και στη συμπεριφορά που θα έχει ο εικονικός άνθρωπός σας. Η δημιουργία του χαρακτήρα θυμίζει έντονα κλασικό RPG, καθώς σας δίνονται κάποιοι πόντοι και καλείστε να τους μοιράσετε σε πέντε κατηγορίες: Neat (Τακτικός), Outgoing (Εξωστρεφής), Active (Δραστήριος), Playful (Κεφάτος), Nice (Καλότροπος). Σύμφωνα με τη διαμόρφωση των χαρακτηριστικών από μέρους σας, ο χαρακτήρας σας θα "αποκτήσει" το αντίστοιχο ζώδιο και την ανάλογη συμπεριφορά. Αν δεν έχετε την υπομονή να βάζετε μία μία μονάδα στα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα σας, μπορείτε να κάνετε το εξής: Τοποθετείτε μόνο μία μονάδα και μετά κάνετε κλικ στο ζώδιο που υπάρχει ακριβώς κάτω από τα χαρακτηριστικά. Το παιχνίδι περιλαμβάνει δώδεκα (όσα και τα ζώδια δηλαδή...) "πατενταρισμένους" χαρακτήρες ανάλογα με το ζώδιο, ώστε να σας διευκολύνει περισσότερο.

Δουλειά: Συνεχίζοντας με τις ομοιότητες με το πρώτο μέρος της σειράς, θα πρέπει να βρείτε στο χαρακτήρα σας μία δουλειά με τους τρόπους που έχουμε αναλύσει στο πρώτο άρθρο. Θα επαναλάβω εδώ μόνο πως ο χρόνος που ο Sim βρίσκεται στη δουλειά του είναι και ο μόνος που δεν ελέγχετε.

Build/Buy Mode: Από αυτό το σημείο θα έπρεπε να ξεκινούν οι ουσιώδεις βελτιώσεις του παιχνιδιού. Οταν γράφω "βελτιώσεις" εννοώ ουσιαστικά επεκτάσεις στη λίστα με τις διαθέσιμες επιλογές. Ξαναθυμίζω πως στο Build mode βρίσκονται όλες οι επιλογές που αφορούν στο σπίτι ως κτίριο. Θα βρείτε εργαλεία επέκτασης, δημιουργία νέων χώρων κ.λπ. Ακόμα, μπορείτε να φτιάξετε φράχτη και σχεδόν ό,τι άλλο θελήσετε. Στο Buy mode βρίσκονται όλα όσα μπορείτε να αγοράσετε για να κάνετε τη ζωή του ανθρώπου που χειρίζεστε περισσότερο άνετη και "χλιδάτη". Υπήρχαν, για παράδειγμα, περισσότερα από 150 αντικείμενα προς επιλογή και είναι για κάθε γούστο και για κάθε τσέπη. Αυτά τα αντικείμενα πλέον έχουν αυξηθεί, αλλά όχι τόσο ώστε να μιλάμε για ουσιώδη διαφορά. Βέβαια, το πρόβλημα που πιθανώς αντιμετώπισε η δημιουργός εταιρεία είναι ότι, έχοντας τόσο πολλά αντικείμενα από το πρώτο μέρος της σειράς, ίσως να μην ήταν σε θέση να προσθέσουν άλλα. Αυτό το πρόβλημα, όμως, σίγουρα δεν απασχολεί εμάς που καλούμαστε να αγοράσουμε ένα expansion το οποίο δεν είναι σημαντικά βελτιωμένο εκεί ακριβώς που θα έπρεπε να είναι με βάση τη φύση του ως παιχνίδι. Αφού δεν γίνεται να έχει campaigns και νέα units, ας είχε τουλάχιστον περισσότερες επιλογές κατά τη διαμόρφωση του σπιτιού. Στο σημείο αυτό θα τονίσω πως οι υπάρχουσες επιλογές είναι πολλές, αλλά ελάχιστα περισσότερες σε σχέση με εκείνες του αρχικού τίτλου, με αποτέλεσμα, κατά την ταπεινή μου άποψη πάντα, να μη δικαιολογούν σε καμία περίπτωση την αγορά του προγράμματος από κάποιον ο οποίος έχει ήδη ασχοληθεί αρκετά με το The Sims.

Υπάρχει και η κλασική επιλογή Options για να ρυθμίσετε τον ήχο και τα γραφικά όπως σας βολεύει καλύτερα, να μεταφερθείτε σε άλλο σπίτι της γειτονιάς, χάνοντας τον έλεγχο του χαρακτήρα με τον οποίο παίζατε μέχρι εκείνη την ώρα, να δείτε τις snaps που "τραβάει" αυτόματα το παιχνίδι σε σημαντικά γεγονότα (άλλη μία σημαντική ιδιότητα, που όμως υπήρχε ήδη από το πρώτο...), καθώς και να κάνετε exit.

Η ΖΩΗ ΤΩΝ SIMS

Η οδήγηση ενός χαρακτήρα στην ομαλή και απρόσκοπτη διαβίωση, μακριά από προβλήματα και περίεργους κινδύνους (φωτιές, κλοπές κ.λπ.), εξακολουθεί να παραμένει πρωταρχικός σας σκοπός, μα συνάμα και δύσκολη προσπάθεια. Και σε αυτό το σημείο δεν υπάρχει καμία διαφοροποίηση σε σχέση με το αρχικό παιχνίδι, οπότε αναφέρω επιγραμματικά τις ανάγκες που καθορίζουν το mood του χαρακτήρα σας και είναι οι εξής οκτώ: Hunger (Πείνα), Comfort (Ανεση), Hygiene (Υγιεινή), Bladder (Κύστη), Energy (Ενέργεια), Fun (Διασκέδαση), Social (Κοινωνικότητα), Room (Δωμάτιο). Από αυτές τις ανάγκες, η Room δηλώνει πως ο Sim προτιμά να βρίσκεται σε μεγάλα, φωτεινά και με πολλά παράθυρα δωμάτια, παρά σε μικρά ή κακώς φωτισμένα. Μήπως και στην πραγματικότητα δεν ισχύει αυτό; Οι υπόλοιπες νομίζω πως είναι προφανείς. Προφανώς και η κάλυψη των υπολοίπων εξαρτάται από τα αντικείμενα που υπάρχουν στο σπίτι του Sim και που, όσο πιο καλά είναι, τόσο ακριβότερα αλλά και τόσο χρησιμότερα για τον ίδιο είναι.

Για να "ανεβείτε" τη σκάλα της επιτυχίας, θα σας χρειαστούν και κάποιες επιπλέον ικανότητες. Αυτό φαίνεται στο Job, όπου οι επιπλέον ικανότητες που μπορείτε και πρέπει να αναπτύξετε είναι έξι: Cooking (Μαγείρεμα), Mechanical (Μηχανική), Charisma (Ομορφιά, χρήση

του λόγου), Body (Σώμα, ιδανικό, αν θέλετε να γίνετε... ιδιαιτέρες γραμματείς ή αεροσυνοδοί!), Logic (Λογική) και Creativity (Δημιουργικότητα). Οπως είναι φυσικό, η ανάπτυξή τους γίνεται με συγκεκριμένα αντικείμενα, τα οποία βέβαια αφθονούν στο εμπόριο...

Ονομαστικά, θα αναφέρω πως ιδιαίτερης προσοχής χρήζει ο γάμος και τα μωρά που γεννιούνται κάποια στιγμή. Εδώ εντοπίζεται και ένα σοβαρό πρόβλημα του παιχνιδιού που δεν λύθηκε ούτε στο expansion. Αν εσείς είστε εντάξει στις υποχρεώσεις σας (σε όλες ;), τότε η γυναίκα ή ο άντρας σας δεν θα σας εγκαταλείψει ποτέ. Κάτι τέτοιο, βέβαια, δεν συμβαίνει στην πραγματικότητα!

Να σας θυμίσω ακόμα πως οι Sims δεν γερνάνε. Ούτε τα παιδιά μεγαλώνουν, ούτε οι μεγάλοι γερνούν. Αντιγράφοντας από το ευρηματικότατο manual του αρχικού τίτλου, οι Sims έχουν ήδη τόσα προβλήματα να καλύψουν, γιατί να φορτωθούν ακόμα ένα;

Ας περάσουμε πλέον σε πιο τεχνικά θέματα που αφορούν στο παιχνίδι...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Σίγουρα, τα γραφικά του τίτλου δεν διεκδικούν δάφνες ποιότητας. Εξάλλου, όπως και ο προκάτοχός του, δεν ανήκει και σε κατηγορία όπου τα γραφικά να αποτελούν την πρώτη προτεραιότητα. Με αυτό δεν θέλω να πω πως είναι άσχημα. Το αντίθετο, μάλιστα. Θεωρούσα πως τα γραφικά του The Sims ήταν πολύ καλά, πάντα για το σκοπό τον οποίο εξυπηρετούσαν. Απλώς, στο Living it up είναι ελαφρώς βελτιωμένα. Μια που μιλάμε για ένα expansion που ουσιαστικά είναι "χτισμένο" στο προηγούμενο παιχνίδι, μην περιμένετε να δείτε συνταρακτικές διαφορές που θα φαίνονται άμεσα. Αυτό δεν είναι δυνατόν από τη στιγμή που και το αρχικό παιχνίδι δεν είχε ουσιώδη προβλήματα. Παρ' όλα αυτά, μάλλον έγιναν κάποιες μικρές διορθώσεις στον κώδικα και, ιδιαίτερα όταν το zoom είναι μεγάλο, οι χαρακτήρες δεν φαίνονται τόσο τετραγωνισμένοι όσο πριν, καθώς και το ελάχιστο πιξέλιασμα πλέον γίνεται ακόμα λιγότερο. Ενα στοιχείο, όμως που έπρεπε να διορθωθεί και δεν διορθώθηκε είναι ο τρόπος που οι Sims αλλάζουν ρούχα. Είχα σημειώσει από το πρώτο μέρος πως δεν θα δείτε ποτέ τους Sims να αλλάζουν "κανονικά". Εκτελούσαν μία γρήγορη και πλήρη περιστροφή γύρω από τον εαυτό τους και αυτό ήταν. Αλλαζαν όπως συνήθιζε να αλλάζει ο Superman στις ταινίες του. Πρέπει να αναφέρω πως δεν έχω τίποτα με τον Superman. Απλώς, αφού δεν το πρόσεξαν στον αρχικό τίτλο, ας το άλλαζαν τουλάχιστον στο expansion. Το θεωρώ τελείως χαζό να έχουν προσεχθεί τόσα σημεία του παιχνιδιού και να μένει αναλλοίωτος ο άσχημος τρόπος με τον οποίο αλλάζουν ρούχα. Τουλάχιστον, κράτησαν στο παιχνίδι τις περισσότερο από αρκετές συμπεριφορές που μπορούν να έχουν οι χαρακτήρες ανάλογα με την ψυχολογική κατάσταση στην οποία βρίσκονται. Μπορεί τα γραφικά, ως sprites, να παρουσιάζουν ακόμα κάποια μικρά (και μεγάλα ίσως) προβληματάκια, αλλά, προσωπικά, εξακολουθώ να μην έχω δει σε πολλά παιχνίδια την ποικιλία στο σχηματισμό του νέου εικονικού ανθρώπου που είδα αρχικά στο The Sims και στη συνέχεια, βέβαια, στο Living it up. Πραγματικά, θα μπορέσετε να δημιουργήσετε εκατοντάδες virtual ανθρώπους, τόσο ως εμφανίσεις όσο και ως προσωπικότητες, και είναι ένα σημείο που δύσκολα θα το βαρεθείτε.

Το ουσιαστικό που έχω να προσθέσω, κλείνοντας αυτή την αναφορά στα γραφικά του Living it up, είναι πως δεν μπορώ να πω αν παρουσιάζει κάτι καινούριο, και μάλιστα τόσο διαφορετικό ώστε να συγκινήσει το αγοραστικό κοινό και να το "αναγκάσει" να σπεύσει να το προσθέσει στην gaming συλλογή του.

ΗΧΟΣ

Εδώ, το Living it up, ως άξιος συνεχιστής του αρχικού τίτλου, τα πηγαίνει αρκετά καλά. Εχοντας διατηρήσει όλα τα ηχητικά εφέ που υπήρχαν στο αρχικό, καταφέρνει να πετύχει το σκοπό του. Είναι πλήρες, περιεκτικό και ως ένα βαθμό διόρθωσε ένα βασικό του πρόβλημα. Οπως είχα τονίσει και στο review του The Sims, η ένταση του ήχου ήταν πολύ χαμηλή, με αποτέλεσμα να μην είστε σε θέση να ακούτε κάποια από τα ομολογουμένως ενδιαφέροντα όσο και συμβάλλοντα στη δημιουργία ατμόσφαιρας, ηχητικά εφέ. Στο expansion που περιγράφεται στο παρόν άρθρο διαπίστωσα με πραγματική χαρά πως, τουλάχιστον ως ένα βαθμό, η κατάσταση βελτιώθηκε. Πλέον, δεν είμαι αναγκασμένος να έχω πολύ δυνατά τα ηχεία του υπολογιστή μου προκειμένου να ακούω τα διάφορα επιφωνήματα χαράς ή λύπης που προέρχονται από το χαρακτήρα που με τόσο κόπο έφτιαξα και οδήγησα στην κοινωνική καταξίωση. Δεν μπορείτε να φανταστείτε πόσο τραγικό είναι το να έχεις κάνει πρόταση γάμου σε μία δεσποινίδα και να μην μπορείς να ακούσεις την απάντησή της. Βέ-


Κατά τη διάρκεια μίας χορευτικής φιγούρας.


Μία κουζίνα γεμάτη μπαλόνια :)

βαια, υπάρχει και το οπτικό αποτέλεσμα, αλλά, χωρίς το σωστό ήχο καταστρέφεται η ατμόσφαιρα. Αυτό αποτελεί μία ουσιώδη βελτίωση που έχει να προσφέρει το Living it up σε σχέση με το The Sims, αν και δεν ξέρω αν αυτό είναι αρκετό από μόνο του.

GAMEPLAY - ΑΝΤΟΧΗ

Το gameplay του παιχνιδιού παρέμεινε στα ίδια πολύ καλά επίπεδα που είχε το αρχικό. Η οθόνη δράσης των Sims καλύπτει τα 5/6 της συνολικής οθόνης. Το 1/6 της οθόνης που βρίσκεται στο κάτω μέρος καλύπτεται από μία μπάρα και έναν κύκλο που βρίσκεται κάτω αριστερά. Εκεί υπάρχουν οι ρυθμίσεις για την ταχύτητα του παιχνιδιού, οι αναφορές (συγκεντρωτικά) για τους φίλους που έχει ο δημιουργημένος από εσάς άνθρωπος και το σύνολο των χρημάτων που βρίσκονται κάθε στιγμή στο λογαριασμό του. Ακόμα, εδώ υπάρχουν και οι υπόλοιπες επιλογές που αφορούν στη βελτίωση του σπιτιού του χαρακτήρα και, κατά συνέπεια, στην καλύτερη διαβίωσή του. Σε όποιον έχει ασχοληθεί με το The Sims, όλα αυτά θα του φανούν πάρα πολύ γνωστά, μια και είναι ακριβώς τα ίδια με το αρχικό παιχνίδι. Σε γενικές γραμμές, το gameplay είναι πολύ απλό, εύχρηστο και δεν θα προβληματίσει κανέναν. Δεν παρουσιάζει καμία απολύτως αλλαγή και ίσως, αν έχετε ασχοληθεί πολύ με το The Sims, να το βαρεθείτε πολύ γρήγορα. Δεν έχω κάποια ιδέα πρόχειρη, πάντως θεωρώ πως θα έπρεπε να δοθεί βάρος από την εταιρεία για να βελτιωθεί ο τομέας του gameplay, ή τουλάχιστον να διαφοροποιήσουν κάτι προκειμένου να προξενήσουν το ενδιαφέρον και στους παλιούς παίκτες του αρχικού τίτλου.

Οσον αφορά στον εθισμό, που παραμένει στα γνωστά επίπεδα, δεν μπορώ να συγκρατήσω τον εαυτό μου και θα ξαναγράψω ένα εντυπωσιακό κομμάτι που έγραφε η εταιρεία στο manual του αρχικού (και βέβαια αναφέρομαι για δεύτερη φορά στο manual του αρχικού, μια και το Living it up μου δόθηκε χωρίς manual για το παρόν άρθρο...). "Μην είστε παράλογοι. Πρόκειται για παιχνίδι της Maxis! Τι θέλετε, να κερδίσετε;" Ending goal, όπως ήταν αναμενόμενο, και πάλι δεν υπάρχει. Η αντοχή και του Living it up στο χρόνο εξαρτάται αποκλειστικά και μόνο από εσάς. Μπορείτε να παίζετε μέχρι να βαρεθείτε τους χαρακτήρες που έχετε δημιουργήσει ή μέχρι να τους οδηγήσετε στην ανώτατη βαθμίδα της εργασίας τους, οπότε δεν θα έχει πια νόημα, γιατί δεν θα μπορούν να προοδεύσουν άλλο. Αν καταφέρετε να βρεθείτε στην κορυφή της κοινωνικής πυραμίδας του The Sims, κλείστε το και κάνετε το ίδιο και στην πραγματική σας ζωή. Πιστέψτε με, στην πραγματικότητα εξακολουθεί να είναι πολύ πιο δύσκολο και ψυχοφθόρο από ό,τι σε ένα απλό παιχνίδι.



Προσπαθώντας να "εξοντώσω" τον Sim.

Λίγο πριν από τον επίλογο, θα αναφέρω την πρόοδο που έγινε σε δύο αρκετά εκνευριστικά στοιχεία που είχα διαπιστώσει στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού... Πρώτα από όλα, εξακολουθεί να "τρέχει" μόνο σε δύο αναλύσεις, που εξαρτώνται από την ανάλυση της οθόνης σας και όχι από την επιλογή του παιχνιδιού, και είναι οι 800x600 και η 1.024x768. Τουλάχιστον, όμως, το expansion αυτό δεν έγινε "βαρύτερο" από τον αρχικό τίτλο. Θυμίζω πως το The Sims, στην 1.024x768, κολλούσε στον P-III στα 450MHz με 64MB RAM και στη Viper770 κάρτα γραφικών. Ελεος πια, τι άλλο ήθελε... Ευτυχώς, κάτι τέτοιο δεν ισχύει στον ίδιο βαθμό για το Living it up. Το δεύτερο στοιχείο αφορούσε στην ελλιπή προσοχή που απέδωσαν στη διατροφή. Εκτός από την πίτσα, που ο χαρακτήρας την παράγγελνε και του την έφερναν στο σπίτι, τα άλλα φαγητά, απλώς άνοιγε το ψυγείο του και τα έπαιρνε. Ε, όπως περίμενα (τι απαισιοδοξία, βρε αδερφέ μου...), δεν διορθώθηκε αυτό το πρόβλημα. Εξακολουθείτε, όποτε πεινάει, να τον βάζετε απλά να ανοίγει το ψυγείο και να παίρνει ό,τι θέλει. Βέβαια, χρήματα αφαιρούνται από το λογαριασμό, οπότε φαίνεται πως παραγγέλνει on-line μέσω του ψυγείου του και του στέλνουν τα τρόφιμα την ίδια στιγμή!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ολοκληρώνοντας τις σκέψεις μου πάνω στο Living it up και ξαναδιαβάζοντας άλλη μία φορά το κείμενο που προηγήθηκε, θα πρέπει να τονίσω πως, σε αντίθεση με το The Sims, περίμενα περισσότερα από αυτόν τον τίτλο. Προσωπικά, θεωρώ πως θα είναι μία απογοήτευση για όποιον το πάρει. Σε καμία περίπτωση δεν θα καταλάβει πως πρόκειται για διαφορετικό παιχνίδι ή έστω για συνέχεια κάποιου. Αν αυτό ήταν το The Sims, τότε θα δικαιολογούσε απόλυτα τα χρήματα που θα ζητούσε να ξοδέψει κάποιος γι' αυτό και ίσως, μάλιστα, να έπαιρνε και υψηλότερη βαθμολογία. Τελικά, όμως, και μια και απαιτεί το αρχικό The Sims για να τρέξει, μάλλον θα περάσει απαρατήρητο. Πιστεύω, όσο κακό κι αν ακούγεται αυτό για την εταιρεία, πως το Living it up βγήκε στην αγορά περισσότερο για να αυξήσει τις πωλήσεις του The Sims, παρά ως expansion που θα προσέφερε νέα στοιχεία στο παιχνίδι. Από το ίδιο περιοδικό σάς είχα προτείνει στο τέλος του άρθρου που είχα γράψει για το πρώτο Sims να το αγοράσετε, γιατί άξιζε ένα μέρος από το χαρτζιλίκι σας. Λυπάμαι, αλλά τέτοια προτροπή για το Living it up μην περιμένετε. Buy it at your own risk. Ή, επί το ελληνικότερον, συστήνεται μόνο σε πολύ φανατικούς "simers". Γεια σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	55
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	62

71



Υψηλή βαθμολογία, μια και ακολουθεί τα χνάρια του The Sims. Σε καμία περίπτωση, όμως, δεν προτείνεται σε όσους έχουν παίξει πολλές ώρες το πρώτο παιχνίδι.

HOMEWORLD CATACLYSM

Το Homeworld Cataclysm ήρθε στα χέρια μου πριν από λίγο καιρό και εξαρχής μου προκάλεσε ευχάριστα συναισθήματα. Πρόκειται για ένα space strategy που θα σας ικανοποιήσει σε όλους τους τομείς, μια και ξεχωρίζει αρκετά από τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SIERRA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266MHz, WIN98/95, 32MB RAM, 300MB HD, 4x CD-ROM, 4MB PCI video card, 28,8Kbps

του Δημήτρη Μανούσου



Η Sierra είναι μία εταιρεία γνωστή σε όλους μας, ιδιαίτερα δε στους "παλιούς". Τα τελευταία χρόνια, όμως, έχει αρχίσει να παράγει τίτλους άσχετους με τα adventures στα οποία μας είχε συνηθίσει. Το Homeworld Cataclysm είναι ένα αρκετά διαφορετικό και πρωτότυπο game που προκαλεί ευχάριστες εντυπώσεις. Ο τίτλος του σίγουρα δικαιολογεί την καταιγιστική δράση που κρατά το χρήστη ώρες μπροστά από την οθόνη. Πράγματι, το παιχνίδι με λίγες αλλαγές θα μπορούσε να είναι action ή ένα μείγμα action και strategy, με σκοπό να προσελκύσει περισσότερους αγοραστές, αλλά και να είναι πιο εθιστικό. Ομως, δεν θα μακρηγορήσω άλλο και θα προχωρήσω στην παρουσίαση του τίτλου, ώστε να κατανοήσετε τι εστί Cataclysm.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι εξελίσσεται στο μακρινό μέλλον και εσύ ανήκεις στη φυλή των Kushan.

Οι Kushan ήταν υπόδουλοι για πολλά χρόνια στην Taidan Empire, η οποία τους χρησιμοποιούσε για τους δικούς της σκοπούς. Υπήρχαν πολλοί Kushan αυτοεξόριστοι που δεν μπορούσαν να αντέξουν τη στέρηση της ελευθερίας τους και για το λόγο αυτόν προετοιμάζονταν να ανατρέψουν τον αυτοκράτορα. Τελικά, κατάφεραν να κατασκευάσουν ένα τεράστιο διαστημόπλοιο, με το οποίο λίγοι τυχεροί θα έφευγαν για τον πλανήτη Hiigara.

Ο αυτοκράτορας έστειλε έναν στόλο επάνω από τον πλανήτη Hiigara που περίμενε το διαστημόπλοιο. Τελικά, η αυτοκρατορία έχασε αφού πέθανε ο αυτοκράτορας και μετά από πολλές αναταραχές μετονομάστηκε σε Taidan Republic. Οι Kushan εγκαταστάθηκαν στον Hiigara και άρχισαν μια νέα ζωή. Οι Taidan, από την άλλη, κατέστρεψαν τον πλανήτη-φυλακή των Kushan σκοτώνοντας όσους σκλάβους δεν κατάφεραν να φύγουν για τον Hiigara.

Εσύ αναλαμβάνεις το ρόλο του διοικητή ενός Mining Vessel, το οποίο μπορεί να κατασκευάζει άλλα σκάφη και να ερευνά νέες τεχνολογίες και, γενικά, έχει το ρόλο του κέντρου διοίκησης. Στη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρεθείς αντιμέτωπος με σμήνη πειρατών, με μία εξωγήινη φυλή καθώς και με υποστηρι-



Το σκάφος των Beast.



Phantasmagoria!


Οι 3D sensors που λέγαμε...


Αλλη μία σκηνή μάχης.

κτές-νοσταλγούς (και πολύ φανατικούς μάλιστα) της πρώην Taidan Empire.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Αφού περάσουν τα σήματα της εταιρείας από την οθόνη, βρισκόμαστε στο κεντρικό μενού με πρόσβαση στις επιλογές New game, Load game, Options, Multiplayer και Quit. Με το New game αρχίζουμε νέο παιχνίδι, αφού επιλέξουμε το επίπεδο δυσκολίας και το χρώμα του σκάφους μας. Στα Options ρυθμίζουμε όλα όσα αφορούν στον τομέα του ήχου, ακόμη και το είδος των ηχείων μας (multimedia, surround, stereo speakers ή headphones)! Στα Video options ορίζουμε το "μέσον" της αναπαραγωγής των γραφικών (software, OpenGL, 3dfx OpenGL, Direct 3D), όπως επίσης την ανάλυση, τη λεπτομέρεια των textures και τη χρησιμοποίηση ή μη των ειδικών εφέ. Μπορούμε επιπλέον να αλλάξουμε την ευαισθησία του ποντικιού, τα πλήκτρα χειρισμού και ορισμένες ακόμη λεπτομέρειες που καθορίζουν την ευχρηστία του παιχνιδιού, το οποίο μπορείτε να φέρετε κυριολεκτικά στα μέτρα σας.

Στο κυρίως παιχνίδι, πριν από κάθε αποστολή, υπάρχει μία ιδιαίτερα ατμοσφαιρική κινούμενη οθόνη, όπου περιγράφονται γεγονότα που αφορούν στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Αφού αρχίσει η αποστολή, βλέπουμε το διαστημόπλοιό μας. Με το δεξί πλήκτρο του mouse περιστρέφεται η κάμερα, ενώ με τα "+" και "-" ή τη ροδέλα του wheelmouse (εφόσον υπάρχει) κάνουμε zoom in ή zoom out. Κάτω δεξιά παρατηρούμε το πλήθος των σκαφών που έχουμε στη διάθεσή μας και το μέγιστο αριθμό που μπορούμε να έχουμε καθώς και τα resources. Τα resources τα αποκτάμε μέσω ειδικών σκαφών που τα εξορύσσουν από τους γύρω αστεροειδείς και τα μεταφέρουν στο διαστημόπλοιό μας ή στο collector, το οποίο επίσης κατασκευάζουμε. Αν κάνουμε δεξί κλικ σε ένα σκάφος εμφανίζεται ένα μενού με επιλογές όπως Move, Tactics και Special action. Ειδικά για το διαστημόπλοιο-βάση υπάρχουν οι επιλογές Build manager και Research manager. Με την πρώτη επιλογή μπορούμε να κατασκευάζουμε σκάφη και modules που δεν είναι διαθέσιμα από την αρχή. Ετσι πρέπει να ανακαλύψουμε τις απαραίτητες τεχνολογίες ή ακόμη και να τις αποκτήσουμε μέσω ξένων σκαφών που θα αιχμαλωτίσουμε. Μπορώ να πω ότι οι δύο προαναφερθείσες επιλογές με άφησαν πλήρως ικανοποιημένο, αφού υπάρχει πληθώρα σκαφών και τεχνολογιών ώστε να οδηγηθούμε στη νίκη.

Εχοντας στη διάθεσή μας τα πρώτα σκάφη μπορούμε να τα ομαδοποιήσουμε με τον "κλασικό" συνδυασμό control+1 και να τα χρησιμοποιήσουμε πατώντας το 1. Μία πολύ χρήσιμη λειτουργία είναι η φύλαξη/ανάθεση στα μαχητικά να φυλάνε συγκεκριμένο στόχο. Αν το εφαρμόσουμε αυτό για συνοδεία των mining vessels, τα μαχητικά θα ακολουθούν σε σχηματισμό και θα επιτίθενται σε όποιον... ύποπτο πλησιάζει. Μια και ανέφερα τη λέξη "σχηματισμός", υπάρχουν έξι σχηματισμοί προς επιλογή, εξαιρετικά χρήσιμοι για την οργάνωση των επιθέσεών σας, ενώ μπορείτε ακόμα και να ορίσετε δικούς σας. Για να μετακινήσουμε το στόλο μας χρησιμοποιούμε την επιλογή Sensors. Με αυτήν εμφανίζεται ένας τρισδιάστατος χάρτης της περιοχής στην οποία βρισκόμαστε. Εδώ παρουσιάζεται ένα σοβαρό πρόβλημα: δυσκολεύτηκα πάρα πολύ να στείλω τα σκάφη μου στο σημείο που ήθελα όταν αυτό δεν βρισκόταν στο ίδιο ύψος αυτά. Πρόκειται για ένα σημείο που απαιτεί πολλή εξάσκηση, αφού συχνά ο χρόνος στις αποστολές πιέζει και δεν έχουμε την πολυτέλεια να στέλνουμε τα σκά-

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Η τεχνολογική έρευνα παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι και οδηγεί στη δημιουργία δυνατότερων σκαφών με πολλές ειδικές ιδιότητες. Οι πιο σπουδαίες από αυτές είναι οι link και unlink, η repair είναι προφανής, ενώ η leech είναι πολύπλευρη: με αυτήν μπορεί ένα σκάφος σου να κατασκοπεύσει ένα άλλο ή να το πλευρίσει και να το καταστρέφει σιγά-σιγά ή να του κάνει ζημιά, παίρνοντας παράλληλα resources από το hull του αντίπαλου σκάφους. Από την άλλη, με την ιδιότητα Shield, τα σκάφη sentinels δημιουργούν μία προστατευτική ασπίδα είτε γύρω από τον εαυτό τους είτε γύρω από άλλα σκάφη, προστατεύοντας έτσι σημαντικούς στόχους που έχει βάλει ο υπολογιστής στο μάτι. Το EMP (θυμάστε το Matrix;) ακινητοποιεί αντίπαλα σκάφη, ενώ με το Mimic τα σκάφη σου μεταμφιέζονται σε μεγαλύτερα, ώστε να νομίζει ο αντίπαλος ότι είσαι πιο ισχυρός από ό,τι στην πραγματικότητα και να υποχωρήσει (ψάρωμααα!). Με το Salvage παίρνεις υπό τον έλεγχό σου ένα εχθρικό σκάφος, ενώ με το Cloak γίνεσαι αόρατος στους περισσότερους εχθρούς. Σημειωτέον ότι τα περισσότερα Beast διαστημόπλοια (εξωγήινοι) είναι συμβατικής (για τότε) τεχνολογίας, αφού έχουν κατακτηθεί με την εντολή Infect.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ο ερχομός του Homeworld προκάλεσε ανάμεικτες αντιδράσεις στους οπαδούς των Real Time Strategies. Με έναν συνδυασμό πολύ καλών γραφικών, σεναρίου και μουσικής και δίνοντας στον παίκτη ελευθερία κινήσεων σε έναν τρισδιάστατο χώρο όπως το διάστημα, προκάλεσε τέτοιον ενθουσιασμό που αρκετοί το θεώρησαν το RTS του 1999. Ομως, ο -για εμένα- ιδιότροπος χειρισμός του δεν μου επέτρεψε να σκεφτώ κάτι τέτοιο.

Το Cataclysm είναι αναμφίβολα ένας αντάξιος συνεχιστής της ιστορίας του Homeworld, με ωραιότερα και ποικιλόχρωμα διαστημικά τοπία, πιο ενδιαφέροντα σκάφη, τεχνολογίες και ιδιότητες, όπως και καλό σενάριο. Οσοι αγάπησαν το πρώτο Homeworld πρέπει χωρίς δεύτερη σκέψη να αποκτήσουν και το Cataclysm. Ολα αυτά τα στοιχεία ομολογουμένως προσφέρουν νέες πρωτότυπες στρατηγικές τόσο στο single όσο και στο multiplayer mode. Ειδικά το Leech και το Ram είναι από τις καλύτερες ιδέες!

Οσοι, όμως, δεν βρήκαν κάτι ενδιαφέρον στο πρώτο επεισόδιο ή εκνευρίστηκαν όσο και εγώ από το χειρισμό του (είναι ίδιος κι απαράλλαχτος -μην πω χειρότερος- με τις νέες ιδιότητες), νομίζω ότι δεν έχουν κανέναν λόγο να ενδιαφερθούν για το παιχνίδι. Αν το κάνουν, θα απογοητευτούν για άλλη μία φορά.

Γιώργος Κυριακός

φη μας απλώς για μια βόλτα. Πάντως, αν ο παίκτης ξεπεράσει το συγκεκριμένο πρόβλημα και συνηθίσει τις υπόλοιπες λειτουργίες, θα ευχαριστηθεί τις καταπληκτικές μάχες και την πλοκή του παιχνιδιού.

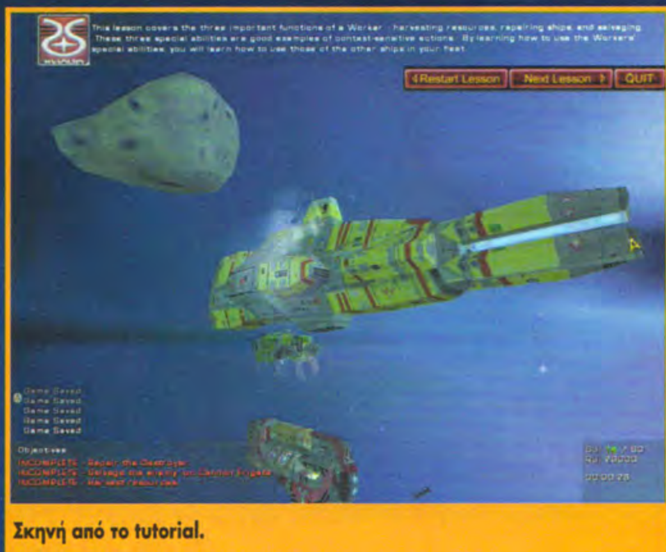
Τα σκάφη που έχουμε στη διάθεσή μας ξεκινούν από απλά μαχητικά και καταλήγουν σε φρεγάτες, καταδρομικά έως και μεταγωγικά (ασφαλώς η έννοια του αεροπλανοφόρου δεν ταιριάζει ως μετάφραση), τα οποία έχουν πλήθος όπλων και ειδικών ιδιοτήτων. Για παράδειγμα, όταν ανακαλύψετε την αντίστοιχη τεχνολογία, είναι δυνατόν δύο μαχητικά να ενωθούν σε ένα μεγαλύτερο και πιο ισχυρό ή το νέο αυτό σκάφος να διασπασθεί στα δύο προηγούμενα. Ακόμα, μεταξύ άλλων, ανακαλύπτουμε κανόνια ιόντων και ισχυρότερες θωρακίσεις. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι πιλότοι μας αποκτούν εμπειρία και βαθμούς, με αποτέλεσμα να γίνονται πιο ικανοί και να προκαλούν περισσότερη ζημιά στον αντίπαλο. Οσο για τις αποστολές, υπάρχουν 17, καθεμία από τις οποίες περιλαμβάνει 3-4 objectives. Ετσι η διάρκεια του παιχνιδιού είναι μεγάλη, εκτός και αν παίξουμε στο εξαιρετικά εύκολο επίπεδο (Very easy), το οποίο βοηθά το νέο παίκτη να προσαρμοστεί στις ανάγκες του τίτλου. Θετική για το στόλο μας είναι η ύπαρξη τριών προκαθορισμένων επιλογών (Aggressive, Neutral, Evasive), χρήσιμων στην αντιμετώπιση κρίσιμων καταστάσεων. Τέλος, αξιομνημόνευτο είναι το tutorial που βοηθά τον παίκτη να κατανοήσει τα κύρια πλήκτρα χειρισμού και τις γενικότερες πτυχές του gameplay.

MULTIPLAYER

Αν από την κεντρική οθόνη πατήσουμε το πλήκτρο multiplayer, θα βρεθούμε εν μέσω πληθώρας επιλογών. Καταρχήν, μπορούμε να επιλέξουμε skirmish και να αντιμετωπίσουμε τον υπολογιστή σε μία ποικιλία αποστολών. Υποστηρίζονται, ακόμη, σύνδεση LAN και σύνδεση στο Internet. Οποιον τρόπο και να χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει είτε να φτιάξετε δικό σας παιχνίδι είτε να λάβετε μέρος σε κάποιο που εξελίσσεται ήδη. Στην πρώτη περίπτωση υπάρχουν διάφορες παράμετροι με τις οποίες μπορείτε να ασχοληθείτε, όπως ο τρόπος νίκης, η δυσκολία και η επιθετικότητα του υπολογιστή, το πλήθος των παικτών και το αν θα γνωρίζεις όλες τις τεχνολογίες από την αρχή. Κρίνω ως ιδιαίτερα θετικό το γεγονός ότι οι άνθρωποι της Sierra δεν παρέβλεψαν τη λειτουργία του multiplayer, παρ' όλο που ενδεχόμενη απουσία του δεν θα ενοχλούσε λόγω της εξαιρετικής δουλειάς που έχει γίνει στους υπόλοιπους τομείς.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα καλά και εξαιρετικά λεπτομερή. Τα σκάφη είναι αληθοφανή, ενώ εμφανή είναι όλα τα οπλικά συστήματα. Το animation των κανονιών που εκτοξεύουν πύρινες μπάλες είναι πετυχημένο και τα εφέ των laser φαντασμαγορικά με φωτεινά χρώματα. Το διάστημα έχει αποδοθεί λίγο υπερβολικά, αφού βλέπεις παντού κόκκινες και κίτρινες αποχρώσεις, χωρίς να ξεχωρίζουν ιδιαίτερα κάποια αστέρια ή γαλαξίες. Για να πω την αλήθεια, αυτό δεν με πειράζει, αφού έτσι το παιχνίδι γίνεται πιο ατμοσφαιρικό και δεν βλέπεις το μονότονο μαύρο του διαστήματος. Στις μάχες γίνεται πα-νι-κός, ιδιαίτερα δε όταν συνυπάρχουν τα σκάφη, οι εκρήξεις και τα animations των όπλων. Ειδικά τα σκάφη καταστρέφονται πολύ όμορφα, αφού αρπάξουν φωτιά σε πολλά σημεία, και σε πιάνει μανία να καταστρέψεις τον αντίπαλο μόνο και μόνο για να χαζέψεις τα γραφικά. Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρω ότι το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε δύο συστήματα. Στο



Σκηνή από το tutorial.


Η ζημιά είναι εμφανής.



Το κεντρικό μενού.



O build manager στη διάθεσή σας.

πρώτο σύστημα (Pentium 333MHz με 64MB RAM και Voodoo 2) τα γραφικά ήταν καλά, ωστόσο υπήρχαν ορισμένα pixels και στην οθόνη των sensors κάποια κολλήματα όταν υπήρχαν πολλά σκάφη. Στο δεύτερο (Pentium 800MHz με 128MB RAM και VIPER 32MB) το Cataclysm "πέταγε" - όλα ήταν τέλεια. Γενικά, οι χρήστες που δεν θα απέχουν πολύ από τις απαιτήσεις του παιχνιδιού δεν θα αντιμετωπίσουν σοβαρά προβλήματα και δεν θα χρειαστεί να κάνουν πολλές παραχωρήσεις για να το απολαύσουν.

Ο ήχος είναι το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του Cataclysm μετά το gameplay, κάτι αρκετά σπάνιο για τέτοιο παιχνίδι, αφού ιδιαίτερη έμφαση συνήθως δίνεται στα γραφικά και το gameplay. Η μουσική είναι απίστευτα καλή και σίγουρα ατμοσφαιρική. Σου δίνει δε την αίσθηση ότι βρίσκεσαι στο διάστημα και πετάς. Πιστεύω ότι οι άνθρωποι της Sierra έκαναν πάρα πολύ καλή δουλειά - η μουσική θα μπορούσε να κυκλοφορήσει άνετα σε CD (κάτι που είχε γίνει με το Dig, για όσους δεν το πρόσεξαν τότε). Τα ηχητικά εφέ είναι και αυτά προσεγμένα, με τα γνωστά blips στα μενού, ενώ το speech των σκαφών και όσων δίνουν εντολές θυμίζει ρομπότ - είναι, δηλαδή, "μεταλλικό". Φυσικά, τα εφέ των όπλων και των εκρήξεων είναι ιδιαίτερα καλά, ενώ ακούγονται και οι ήχοι των μηχανών των κινούμενων σκαφών. Οσοι έχουν σύστημα τεσσάρων ηχείων ή γενικότερα surround θα αναρωτιούνται μήπως κάποιος τους πυροβολεί πραγματικά!

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Cataclysm αποδείχθηκε για εμένα μία πολύ ευχάριστη έκπληξη, αφού θεωρούσα ότι τα είχα δει όλα στον τομέα των strategies.Τα γραφικά και ο ήχος είναι καλοφτιαγμένα και η ατμόσφαιρα


Το αρχηγείο σας.

τόσο επιβλητική που πιστεύεις ότι δεν παίζεις παιχνίδι αλλά ότι βλέπεις ταινία υψηλού προϋπολογισμού. Υπάρχουν ορισμένα προβλήματα με το χειρισμό που απαιτούν λίγη εξάσκηση και εξοικείωση για να ξεπεραστούν, ώστε να προλαβαίνεις να αντιδράσεις όταν γίνεται πανικός από ξαφνική επίθεση ή όταν συμμετέχεις σε περισσότερα από ένα πεδία μαχών ταυτόχρονα. Γενικά, πιστεύω ότι το παιχνίδι μπορεί να γίνει μεγάλη επιτυχία- αν και χρειάζεται κατάλληλη διαφήμιση, αφού από το κουτί και μόνο μοιάζει με ακόμη ένα παιχνίδι που απλώς έχει σχέση με το διάστημα. Συνιστώ σε όσους δίνουν βάση στη λεπτομέρεια -και κυρίως στο gameplay και την αντοχή- να το προμηθευτούν.

Τέλος, θεωρώ απαραίτητο να παραθέσω συγκεντρωτικά τα θετικά και αρνητικά στοιχεία του Cataclysm ώστε να υπάρχει μια πιο σφαιρική πληροφόρηση για όλους τους ενδιαφερομένους...

Θετικά στοιχεία

- Πετυχημένο σενάριο με πλούσια πλοκή.
- Πολλές και μεγάλες αποστολές.
- Πρωτότυπο strategy, αφού είναι ουσιαστικά ένα C&C-clone στο διάστημα με στοιχεία από Master of Orion (ως προς τις τεχνολογίες).
- Πληθώρα τεχνολογιών και σκαφών.
- Φαντασμαγορικά χρώματα και γραφικά.
- Ατμοσφαιρικότατη, διαστημική μουσική.

Αρνητικά στοιχεία

- Λίγο περίπλοκος χειρισμός.
- Σε αργούς υπολογιστές γίνεται μπάχαλο στο sensors screen.
- Πολλές φορές δεν προλαβαίνεις να αντιδράσεις στις επιθέσεις εξαιτίας του χειρισμού (θα έπρεπε να υπάρχει λειτουργία συμπίεσης και αποσυμπίεσης χρόνου).
- Γενικά περίμενα περισσότερες καινοτομίες ως προς το gameplay εν αναμονή των Red Alert 2 και Warcraft 3. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	96
GAMEPLAY	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	98

92

Ενα πολύ καλό παιχνίδι που θα καλύψει όλες τις απαιτήσεις σας.

DEEP FIGHTER

Η ιδέα των sub simulations, κατ' αναλογία προς τα space και flight sims, δεν είναι καινούρια. Πριν από μερικά χρόνια είχαμε δει μία ανάλογη υλοποίηση με το Sub Culture. Και ενώ το Deep Fighter, εν συγκρίσει με τον πρόγονό του, κυκλοφορεί αρκετά χρόνια αργότερα -δεδομένης και της προόδου που έχει συντελεστεί στον τομέα της τεχνολογίας αλλά και της γενικότερης κουλτούρας των παιχνιδιών-, θα αντιμετώπιζα μεγάλο δίλημμα εάν έπρεπε να συγκρίνω αυτά τα δύο παιχνίδια - αν και μάλλον θα έχανε το Deep Fighter. Οχι, βέβαια, επειδή το Sub Culture ήταν ΤΟΣΟ καλό...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
CRITERION/UBISOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233MHz (προτείνεται Pentium 300MHz), 32MB RAM (προτείνονται 64MB), 3D επιταχυντής 4MB (προτείνονται 8MB), 600MB στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, Win 95/98



Είχα την εντύπωση ότι η Criterion Studios είναι μία, κατά γενική ομολογία, καλή εταιρεία παραγωγής παιχνιδιών. Απ' ό,τι φαίνεται, όμως, η εντύπωσή μου ήταν εντελώς πλασματική - ίσως σε αυτό να συνέβαλε το "ενδιαφέρον" όνομα της εταιρείας! Κοιτάζοντας εκ των υστέρων τη σειρά των τίτλων που έχει δημιουργήσει η Criterion δεν εντόπισα ούτε έναν που να ξεχωρίζει, ούτε καν έναν "διάττοντα αστέρα". Οι περισσότερες ήταν μέτριες παραγωγές, προσανατολισμένες κυρίως στο χώρο των κονσολών. Εμ, βέβαια, μόνο έτσι εξηγείται...

Θυμάμαι ότι ως έναν βαθμό παρακολουθούσα την πορεία εξέλιξης του Deep Fighter και ότι μόλις βγήκε το rolling demo έσπευσα να το κατεβάσω. Μολονότι δεν ήταν άψογο, σίγουρα κινούσε το ενδιαφέρον. Ειδικά το στιγμιότυπο όπου το μικρό βαθυσκάφος τραβούσε το ναρκωμένο, ανάλογου -ίσως και μεγαλύτερου- μεγέθους ψάρι εντυπωσίαζε και άφηνε σαφείς προσδοκίες για το περιεχόμενου του τίτλου (σημειωτέον ότι είμαι μεγάλος fan του ψαρέματος με ψαροντούφεκο, οπότε είχα έναν επιπλέον λόγο να θέλω να παίξω και να παρουσιάσω το εν λόγω παιχνίδι).

Οπως καταλαβαίνετε, είχα κάθε καλή διάθεση να κάνω μία σωστή -και ιδιαίτερα ευνοϊκή, αν πράγματι το άξιζε- παρουσίαση στον τίτλο, αρκεί φυσικά να ανταποκρινόταν στις προσδοκίες μου, αλλά και σε εκείνες κάθε gamer που το περίμενε τόσο καιρό. Μάλλον σας έχω προϊδεάσει ότι εντέλει η Criterion δεν


Καταζητείται το ανωτέρω καβούρι. Οποιος το βρει παρακαλείται να το επιστρέψει στην τσέπη του κ. Καφούρου. Ανταμοιβή δεν έχει, αλλά προσέξτε γιατί μπορεί να σας τσιμπήσουν και τα υπόλοιπα που έχουν φωλιάσει εκεί πέρα...


Το πρώτο μεγάλο boss. Η εξόντωσή του είναι μια τυπική διαδικασία τριών λεπτών, με διαλείμματα για να ρίξετε και το αναπόφευκτο χασμουρητό...



Δεν σας θυμίζει το ανέκδοτο με την καρέκλα και τις τέσσερις ξανθιές...; :)



Ευκαιρία να ζητήσω και επίδομα ανθυγιεινής εργασίας.

δικαίωσε τις προσδοκίες μου. Φορέστε, λοιπόν, το πιο αστραφτερό χαμόγελό σας, διότι πιάνω το φτυάρι και αρχίζω...

ΥΠΟΘΕΣΗ

Υπο... τι; Μη μου πείτε ότι θέλετε και υπόθεση! Α, πολύ απαιτητικοί έχετε γίνει τώρα τελευταία. Καλά, δεν ντρέπεστε; Γιατί θέλετε να τους παιδεύετε τους καημένους τους προγραμματιστές; Δεν φτάνει που έκλεψ... εεε, δανείστηκαν ολόκληρη τη θεματολογία παιχνιδιού από το παρελθόν και άρχισαν να χτίζουν πάνω σε αυτή, πρέπει να δημιουργήσουν και υπόθεση για να δώσουν ένα λογικό υπόβαθρο στο παιχνίδι; Τέλος πάντων, επειδή είμαστε καλά παιδιά, κάτι έκαναν και για εμάς.

Ο χαρακτηρισμός που θα "ταίριαζε γάντι" στην υπόθεση του Deep Fighter είναι "υποτυπώδης". Οι σεναριογράφοι της Criterion δεν πρέπει να σκέφτηκαν περισσότερο από πέντε λεπτά για να βρουν υπόθεση. Ας μην είμαι υπερβολικός, όμως, και τους αδικήσω: ας πω δέκα λεπτά...

Σύμφωνα με το σενάριο, λοιπόν, είστε ένας νεαρός πιλότος που αποφοίτησε από την Ακαδημία, ονόματι Moray 2 (πάντα η κρυφή επιθυμία μου ήταν να με είχαν βαφτίσει οι γονείς μου αντί για Βασίλη, Moray 2...), ο οποίος, επειδή τα πήγε καλά στα τεστ, θα σταλεί στα βάθη των ωκεανών, όπου η φυλή του προσπαθεί να επιβιώσει και να φτιάξει ένα "mothership" για να επιστρέψει σπίτι της (ούτε ο Ε.Τ. να ήταν!).

Ποιος πολιτισμός είναι ο δικός σας; Σε ποια φυλή ανήκετε; Σε ποιον πλανήτη βρισκόσαστε; Χρονολογία θα μπορούσατε να μας πείτε μήπως; Πώς κατάφερε και ναυάγησε εκεί το διαστημόπλοιο; Ηταν αποικιακό ή περιέχει ολόκληρη τη φυλή; Η Ακαδημία πού είναι και πού βρίσκει όλα αυτά τα μέλη που εκπαιδεύει; Αν, δε, μπορεί αυτή να είναι "πάνω", να εκπαιδεύει πιλότους και να τους στέλνει "κάτω", γιατί δεν μεταφέρει όλους τους υπόλοιπους πάνω, να μας γλιτώσει κι εμάς από τον κόπο; Και, τελικά, τι θα πρέπει να κάνουμε σε αυτό το παιχνίδι και γιατί ο χαρακτήρας μας έχει τόσο απαράδεκτο όνομα;! Ολα αυτά είναι ερωτήματα που, απ' ό,τι φαίνεται, θα μείνουν αναπάντητα εις τους αιώνας των αιώνων (αμήν).

Αν οι προγραμματιστές αφιέρωσαν πέντε, άντε δέκα λεπτά για να σκεφτούν τη "ζουμερή" αυτή υπόθεση, ούτε το μισό χρόνο δεν αφιέρωσαν προκειμένου να την προβάλουν στον παίκτη. Η μόνη ενημέρωση που θα λάβετε περί του τι συμβαίνει γύρω σας προέρχεται από τις ακριβώς δέκα γραμμές του manual, άντε και λίγο από τα briefings (FMV videos) των αποστολών.

ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟ ΣΚΗΝΟΘΕΤΗ!

Πριν από κάθε αποστολή θα πηγαίνετε στο briefing room, όπου ο αρχηγός σας θα σας ενημερώνει για την κατάσταση στο μέτωπο, τα προβλήματα που θα αντιμετωπίσετε, τις τυχόν νέες εξελίξεις και, φυσικά, τα objectives της αποστολής. Ολα αυτά προβάλλονται με FMV videos και πραγματικούς ηθοποιούς, κάτι που είχα καιρό να δω και το οποίο μόλις αντίκρισα ξαφνιάστηκα, αλλά μάλλον δυσάρεστα! Θέλετε να ξέρετε για την ποιότητα των βίντεο;

Εχετε δει ποτέ γίγαντες του κατς; Καιρός να αντικρίσετε και τους γίγαντες του... Κιτς (με κεφαλαίο κάπα!). Περισσότερο απαράδεκτα από πλευράς ποιότητας και σκηνοθεσίας βίντεο δεν έχω ξαναδεί. Οσοι δεν διαθέτετε εξαιρετική αντοχή, καλύτερα να μη δοκιμάσετε να τα παρακολουθήσετε: θα γελάτε μέχρι σκασμού από τη μετριότατη ηθοποιία των εμπλεκόμενων χαρακτήρων. Προσωπικά, αν ήμουν διευθυντής του project, και να με πλήρωναν αποκλείεται να άφηνα τους συγκεκριμένους ηθοποιούς να συμμετάσχουν. Μπορείς να βρεις κι άλλους, πολύ καλύτερους, που θα σου έκαναν καλύτερη δουλειά, ακόμη και χωρίς πληρωμή. Κατά πάσα πιθανότητα, βέβαια, στην ομάδα αυτή του "θιάσου" ο ένας θα είναι παιδί/ανίψι του manager, η άλλη φιλενάδα του τάδε προγραμματιστή, ενώ δεν αποκλείεται να παίζει και ο ίδιος ο προγραμματιστής. Με το δεδομένο αισθητικό αποτέλεσμα όλα είναι πιθανά! Οσο για το σκηνοθέτη, αφού ο άνθρωπος δεν κατέχει το επάγγελμα, γιατί δεν βγαίνει στους δρόμους να κάνει μία τίμια δουλειά, όπως να καθαρίζει τζάμια, όπου θα μπορεί να αξιοποιήσει το... πραγματικά μοναδικό ταλέντο του, χωρίς μάλιστα να βασανίζει τους gamers που θα αναγκαστούν να τον ανεχθούν (αν, βέβαια, πιαστούν κορόιδα και αγοράσουν τον τίτλο...).

Για να διαφυλάξετε την πνευματική υγεία σας, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι bypass τόσο στα ενδιάμεσα movies όσο και στην εισαγωγή. Ακούστε τη συμβουλή μου και δεν θα χάσετε.

ΣΤΥΛ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Εχετε ένα βαθυσκάφος που περιπλανιέται στα βαθιά νερά άγνωστων ωκεανών, το οποίο διαθέτει μεγάλη ευελιξία και δυνατότητα κινήσεων και είναι εξο-

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ανάλογα με τις συσκευές που συμπεριλαμβάνει το σύστημά σας μπορεί να σας παρουσιαστούν ορισμένα προβλήματα κατά την εκτέλεση του παιχνιδιού. Αυτά (για την έκδοση 1.0) έχουν ως εξής:

- **Αν έχετε επεξεργαστή Cyrix MII ή κάρτα γραφικών Intel i740, S3 Savage 4/3D ή 3D Labs Permedia 3 λογικά θα έχετε μικροπροβλήματα στην απεικόνιση των FMV cut-scenes.**
- **Αν έχετε την ATI Rage 128 θα πρέπει να εγκαταστήσετε παλιότερους drivers για να παίζει σωστά το παιχνίδι (πού ακούστηκε! Αντί να κάνεις update με τους τελευταίους, να κάνεις... downdate!).**
- **Η Videologic Neon 250 αντιμετωπίζει σοβαρότατα προβλήματα απεικόνισης με το παιχνίδι.**
- **Γενικά υπάρχει πρόβλημα με τις μεγάλες αναλύσεις, ανεξαρτήτως της κάρτας γραφικών που έχετε. Στις περισσότερες περιπτώσεις οι προγραμματιστές απλώς συνιστούν να χαμηλώσετε την ανάλυση!**

πλισμένο με αρκετά όπλα, καθώς και με εργαλεία που θα σας φανούν χρήσιμα στις εξερευνήσεις σας, και αναλαμβάνετε να ολοκληρώσετε αρκετές αποστολές που σας ανατίθενται από τη βάση. Οι τελευταίες μπορεί να περιλαμβάνουν αντιμετώπιση εχθρών, περισυλλογή υλικών, εξερεύνηση νέων περιοχών, αποστολές βοήθειας κ.ά.

Η ιδέα πίσω από το στυλ του παιχνιδιού είναι καλή. Σίγουρα όμως όχι πρωτότυπη, αφού στην ουσία βασίζεται στη φιλοσοφία που ακολουθούν οι εξομοιωτές διαστημόπλοιων, κομμένη και ραμμένη στα μέτρα του υδάτινου στοιχείου. Γεγονός, ωστόσο, παραμένει ότι οι τίτλοι με παρόμοια θεματολογία στην αγορά είναι ελάχιστοι, επομένως κάθε προσθήκη σε αυτό τον τομέα μόνο ως ευπρόσδεκτη θα μπορούσε να χαρακτηριστεί. Μείζονος σημασίας είναι και ο τρόπος με τον οποίο έγινε η υλοποίηση. Από τους επιμέρους παράγοντες μόνο για τα γραφικά δεν έχω παράπονα.



Βαγγέλη, εδώ να κανονίσουμε να γίνει το επόμενο Grand Prix! Με Χαβανέζες να μας κάνουν αέρα με φύλλα φοινικιάς και να μας προσφέρουν χυμό καρύδας... Καλά, καλά, άσε κάτω το μαστίγιο, μια ιδέα μονάχα ήταν!

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Ο αριθμός των αποστολών που θα σας ανατεθούν είναι μάλλον επαρκής. Μπορεί να σας ζητηθεί να υπερασπίσετε τη βάση ή το διαστημόπλοιό σας από εχθρικές επιθέσεις, να εξερευνήσετε νέες περιοχές, να επιτεθείτε σε εξωγήινες φυλές, να βοηθήσετε συναδέλφους σας που βρίσκονται σε δύσκολη θέση, να κάνετε αγώνες δρόμου κ.ά. Δεν θα λείψουν, όμως, και οι αποστολές ρουτίνας που απλώς επιμηκύνουν τη χρονική διάρκεια του παιχνιδιού.

Γενικά, φαίνεται ότι οι προγραμματιστές βρίσκονται μέσα στο πνεύμα των παιχνιδιών του είδους, όπου για να διατηρηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη εφευρίσκονται πολλά και διαφορετικά είδη αποστολών (ή εναλλάσσονται τα ήδη υπάρχοντα με κυκλική σειρά), συνήθως συνοδευόμενα από σεναριακές ανατροπές που να τις αιτιολογούν. Δεν σημαίνει όμως ότι όσο μεγαλύτερη είναι η σεναριακή ανατροπή τόσο ισχυρότερος είναι ο εθισμός του παίκτη, ούτε ότι κατ' ανάγκη θα πειστεί ο τελευταίος για όλα όσα του παρουσιάζονται. Προσωπικά βρήκα τον τρόπο με τον οποίο σερβίρονται οι προωθήσεις του μύθου πολύ βεβιασμένο για να έχουν το αναμενόμενο ατμοσφαιρικό αποτέλεσμα.

Οι προγραμματιστές δίνουν την εντύπωση ότι, ενώ ήξεραν πολύ καλά τι έπρεπε να κάνουν (κρίνοντας, φυσικά, από προηγούμενους τίτλους και όχι εφευρίσκοντας κάτι πρωτότυπο), δεν κατάφεραν να το κάνουν σωστά. Ούτε μία φορά δεν πείστηκα ότι αυτό που λάμβανα ως διαταγή ήταν αναγκαίο και σύμφωνο με το κλίμα και τις απαιτήσεις των περιστάσεων. Οι διαταγές έδιναν την εντύπωση ότι υπήρχαν για να έχει ο παίκτης με κάτι να ασχολείται και να περνά την ώρα του και όχι επειδή πράγματι το απαιτούσαν οι περιστάσεις. Με δυο λέξεις το παιχνίδι από ατμοσφαιρικότητα πιάνει πάτο! Κι ακόμη δεν έθιξα τη γραμμικότητα...

Ναι, στο Deep Fighter υπάρχει έντονο -ή μάλλον κυρίαρχο- το στοιχείο της γραμμικότητας. Ο δρόμος που πρέπει να ακολουθήσετε και οι πράξεις που πρέπει να επιτελέσετε αποτελούν μία ευθεία γραμμή στο χρόνο, χωρίς το παραμικρό ίχνος διακλάδωσης. Οπως είναι φυσικό, το στοιχείο αυτό "χτυπάει άσχημα". Βέβαια, οφείλω να παραδεχτώ ότι κάτι παρόμοιο μπορεί να ισχύει για τίτλους που έλαβαν πολύ μεγαλύτερη βαθμολογία από μέρους μου. Ομως, εκείνοι είχαν τουλάχιστον το απαιτούμενο ατμοσφαιρικό υπόβαθρο, ώστε να υπερκαλύπτουν αυτή την αδυναμία και ως έναν βαθμό να ξεγελούν τον παίκτη. Στο Deep Fighter όμως...

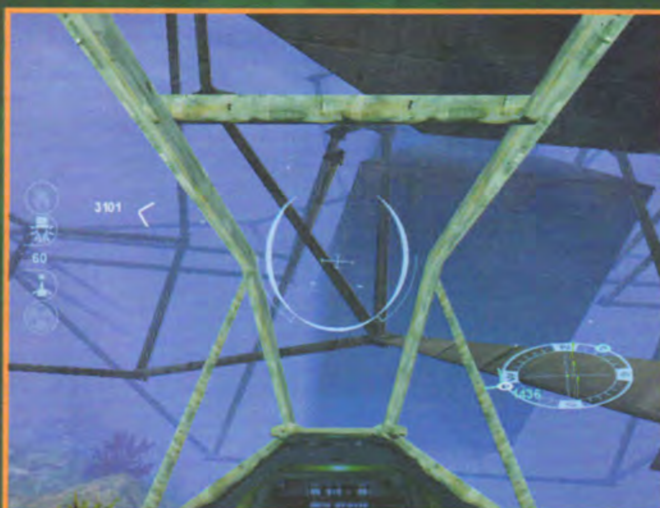
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΜΑΧΕΣ

Το βαθυσκάφος που διαθέτετε, υπερσύγχρονο γαρ, μπορεί να κινηθεί με την ίδια ευκολία προς όλες τις κατευθύνσεις - ουσιαστικά μπορεί να κινηθεί και στις τρεις διαστάσεις του χώρου ταυτόχρονα. Αυτό σημαίνει ότι ο συνήθης χειρισμός των σκαφών σε αυτά τα παιχνίδια, με τέσσερα πλήκτρα κατεύθυνσης συν το mouse για να περιστρέφετε την καμπίνα, δεν επαρκεί. Χρειάζεστε δύο επιπλέον πλήκτρα για άμεση κίνηση προς τα πάνω και προς τα κάτω (χωρίς π.χ. να χρειαστεί να κοιτάξετε πάνω και να πατήσετε το μπροστά). Επομένως, πρώτα απ' όλα πρέπει να βρείτε έναν συνδυασμό πλήκτρων βολικό και συνάμα άμεσο, ώστε να εκτελείτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε τις απαιτούμενες μανούβρες. Φυσικά, ένα νέο είδος κίνησης ισοδυναμεί με νέου είδους μανούβρες. Το σκάφος σας επειδή κινείται στο νερό ίσως να μην μπορεί να αναπτύξει υψηλές ταχύτητες, ωστόσο η αδυναμία αυτή αντισταθμίζεται με τη μεγαλύτερη κινητικότητά του. Είμαι σίγουρος πως θα σας περάσει από το μυαλό η σκέψη ότι νέες μανούβρες ισοδυναμούν με πιο ενδιαφέρουσες μάχες. Ετσι νόμιζα κι εγώ... Η αλήθεια, όμως, είναι άλλη.

Από τη στιγμή που αλλοιώθηκε (δεν γινόταν διαφορετικά, άλλωστε) το μοντέλο κίνησης σε σύγκριση με τα flight και space sims, οι προγραμματιστές έπρεπε να βρουν κάτι -αναφορικά με τις μάχες- εξίσου ρεαλιστικό και διασκεδαστικό, ειδάλλως το παιχνίδι δεν θα είχε απήχηση. Τελικά, η προσπάθειά τους ήταν φιλότιμη, πλην όμως όχι επαρκής. Για παράδειγμα, πάντα αναρωτιόμουν γιατί με έναν ελιγμό της τελευταίας στιγμής κατάφερνα πάντα να αποφεύγω τις τηλεκατευθυνόμενες τορπίλες που εκτόξευαν οι αντίπαλοι εναντίον μου, ενώ αυτοί, αν τους έβαζα στο στόχαστρο και πυροβολούσα, ήταν 100% σίγουρο ότι θα "τη φάνε" (sic)! Επίσης, άξιο απορίας είναι το γιατί το δικό μου σκάφος χρειάζεται 5-6 τορπίλες για να τα "φτύσει", ενώ οι αντίπαλοι με μία τορπίλη (το πολύ δύο) αποχαιρετούσαν τα εγκόσμια.

Καταλαβαίνετε λοιπόν ότι, ενώ το μοντέλο κίνησης είναι εξαιρετικά ενδιαφέ-


Δυστυχώς, καλύτερα εφέ από αυτά σε μάχες πολύ δύσκολα θα δείτε...


Κάγκελα, κάγκελα παντού. Και τα μυαλά στα κάγκελα!

ρον (αν και εντέλει δύσκολο στο χειρισμό), το μοντέλο μαχών δεν διατηρεί το ίδιο επίπεδο. Προκειμένου να αυξηθεί η ποιότητα του gameplay κάνει αρκετούς συμβιβασμούς, οι οποίοι έχουν αντίκτυπο στο ρεαλισμό και απομακρύνουν ακόμη περισσότερο τον παίκτη από τον εθισμό. Ακόμη, όμως, και να παραβλέψουμε τους συμβιβασμούς, οι μάχες εξακολουθούν να μην είναι διασκεδαστικές. Ενα space sim κατά πάσα πιθανότητα θα το απολαύσετε πολύ περισσότερο, με τις έντονες και διαρκώς αμφίρροπες μάχες.

Παρ' όλα αυτά, αδιαμφισβήτητα το μεγαλύτερο σφάλμα στο σύστημα μαχών είναι η αυτόματη αλλαγή στο σκάφος, η οποία συμβαίνει όταν το τελευταίο παίρνει θέση μάχης για να αντιμετωπίσει ένα boss. Τότε παύει να ισχύει ο άξονας x και δουλεύουν μόνο οι y και z. (Για να δω, τι θετικά μυαλά είστε... Καταλάβατε αυτό που έγραψα;) Πλέον δεν μπορείτε να κινηθείτε μπροστά, παρά μόνο δεξιά-αριστερά και πάνω-κάτω, και όλα αυτά με τα βελάκια που μέχρι πρότινος έλεγχαν τους άξονες x-y (ενώ τώρα y-z)! Ε, λοιπόν, τόσο αισχρό σύστημα μάχης σε PC είχα πολύ καιρό να δω. Θυμήθηκα τα παιχνίδια που παίζαμε στα ηλεκτρονικά πριν από πολλά χρόνια (τότε που ρίχναμε τα εικοσάρικα). Μόνο που τώρα έχουμε 2000, αν δεν απατώμαι... Μήπως το ξεχάσατε αυτό, κύριοι της Criterion;

ΑΝΤΟΧΗ - ΔΥΣΚΟΛΙΑ

Δυνατότητα επιλογής βαθμού δυσκολίας δεν υπάρχει. Σαν να μην έφτανε αυτό, το παιχνίδι παρουσιάζει άνιση διαβάθμιση της δυσκολίας του! Αντί να επέρχεται σταδιακά η αύξηση της δυσκολίας, η οποία κορυφώνεται στις τελευταίες αποστολές (όπως, άλλωστε, μας έχουν συνηθίσει οι τίτλοι που θέλουν να σέβονται τον εαυτό τους), η δυσκολία στο Deep Fighter είναι ως έναν βαθμό random. Αλλες αποστολές θα τις υπερνικήσετε χωρίς την παραμικρή δυσκολία, ενώ για άλλες θα παιδευέστε ώρες. Το δε παίδεμα μπορεί καν να μην οφείλεται στην αντικειμενική δυσκολία τους: Μια-δυο φορές μου έτυχε να μην ξέρω πού να πάω και τι να κάνω! Δεν είναι απίθανο να συμβεί και σε εσάς.

Ολα τα προαναφερθέντα έρχονται να "δέσουν" με την κάπως μικρή διάρκεια του τίτλου (λόγω μεγέθους), οπότε καταλαβαίνετε ότι οι λόγοι για τους οποίους θα μπορούσατε να αγοράσετε το Deep Fighter περιορίζονται δραματικά. Αν, δηλαδή, δεν το αγοράσετε για τη διάρκειά του ή για το πλούσιο gameplay και τις απολαυστικές μάχες του ή σας εκνευρίζει η άνιση διαβάθμιση της δυσκολίας του, ποιος ο λόγος να ασχοληθείτε μαζί του;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ο τομέας των γραφικών, όπως προανέφερα, είναι μάλλον ο αρτιότερος (ε, να, έχει και κάτι άρτιο το παιχνίδι!). Ο βυθός είναι σχετικά ρεαλιστικός, τα ψάρια και τα λοιπά αντικείμενα της θάλασσας καλοσχεδιασμένα, τα εφέ κίνησης του βαθυσκάφους εντυπωσιακά, ενώ υπάρχουν ορισμένες προσθήκες λεπτομέρειας: π.χ. όταν φτάνετε σε μεγάλα βάθη που αγγίζουν τα όρια αντοχής του σκάφους, το περίγραμμα του τζαμιού της HUD εμφανίζει ρωγμές σταδιακά μεγαλύτερες, ώσπου το σκάφος καταστρέφεται εξαιτίας της ασκούμενης σε αυτό πίεσης.

Ικανοποιητικού επιπέδου είναι και ο ήχος, με μόνη ένσταση τα μουσικά κομμάτια που λίγο πολύ κινούνται στο ίδιο μοτίβο ambient ήχων. Θα μπορούσαν να υλοποιήσουν κάτι με περισσότερη ένταση, ικανό να ξυπνά τον παίκτη σε περίπτωση που έχει αποκοιμηθεί με το παιχνίδι (κακία!). Μάλιστα, τα ηχητικά εφέ υπάρχουν αυτούσια σε κατάλογο του παιχνιδιού υπό μορφή wav, οπότε μπορείτε να παίξετε/πειραματιστείτε μαζί τους, μόλις βαρεθείτε -σύντομα, δηλαδή- να ασχολείστε με το παιχνίδι (κι άλλη κακία!).

ΣΥΜΠΕΡΑΙΝΟΝΤΑΣ

Τι είναι, τελικά, το Deep Fighter; Πρόκειται απλώς για μία πολύ ωραία (δανεισμένη) ιδέα, που μάλλον απογοητεύει έτσι όπως υλοποιήθηκε. Οι μάχες είναι από μέτριες έως ανιαρές, τα βίντεο εκνευριστικά από την πρώτη στιγμή, ο εθισμός και η ατμοσφαιρικότητα υπό το μηδέν, ενώ η έμπνευση και η πρωτοτυπία μάλλον δεν είναι χαρακτηριστικά της προγραμματίστριας εταιρείας. Τέλος, τα γραφικά και ο ήχος απλώς θυμίζουν ότι το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των σύγχρονων του είδους.

Μου έδωσε την εντύπωση μίας πρόχειρης παραγωγής, που υλοποιεί την αποκλειστική φιλοσοφία των παιχνιδιών για κονσόλες, υστερώντας σε αρκετούς τομείς. Πάνω από 5.000 δρχ. αποκλείεται να ξόδευα για την απόκτησή του. Εσείς αποφασίζετε... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	65
ΑΝΤΟΧΗ	50
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	10

65



Αν είστε συλλέκτης μέτριων παραγωγών, αποκτήστε το χωρίς συζήτηση! Ειδάλλως...

FORT BOYARD MILLENNIUM

Αλλη μία δημιουργία της γαλλικής Microids έπεσε στα χέρια μου. Μετά το Corsairs Gold και το... γλυκόξινο Empire of the Ants, σειρά έχει το Fort Boyard Millennium. Βέβαια, η συγκεκριμένη εταιρεία δεν μας έχει εκπλήξει ευχάριστα με κάποιον τίτλο της. Μάλιστα, μετά το πολύ καλό Amerzone, έχω παρατηρήσει μία πτώση στις επιδόσεις της, με μοναδική ίσως αναλαμπή το Empire of the Ants. Για να δούμε, λοιπόν, τι θα κάνει το Fort Boyard Millennium. Θα δώσει ελπίδες για ένα καλύτερο μέλλον στην εταιρεία;

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

MICROIDS (www.microids.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium MMX 200 και άνω, 370MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 3D κάρτα γραφικών με 4MB μνήμη και άνω, κάρτα ήχου, Windows 95-98, πληκτρολόγιο και mouse. Το παιχνίδι διατίθεται σε ένα CD.

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com



Το Fort Boyard Millennium είναι το τρίτο επεισόδιο ενός μύθου που έχει ξεκινήσει η Microids, το οποίο μάλιστα αναφέρει στο site της ως Best Selling Saga (saga = μύθος). Τα δύο προηγούμενα επεισόδια-παιχνίδια είναι τα Challenge of Fort Boyard και Legend of Fort Boyard, τα οποία ούτε που έχω δει, ούτε που έχω ακούσει, ούτε καν screenshot έχω συναντήσει! Πώς έγιναν και Best Selling ούτε που το γνωρίζω! Δηλαδή τι να πει η Blizzard και η Westwood από πωλήσεις παιχνιδιών, όπως τα Warcraft II, Diablo I & II, Starcraft και C&C Series. Ωστόσο αγνοούμε την παραπληροφόρηση της Microids και προχωρούμε να δούμε περί τίνος ακριβώς πρόκειται. Το Fort Boyard Millennium είναι ένα 3D Action-Riddle Solving παιχνίδι. Κινείστε σε περιβάλλον 3D, χειριζόμενοι τον ήρωα ή την ηρωίδα σας, και σε διαδοχικά μικρά επίπεδα-πίστες. Κάθε επίπεδο έχει κάποιους γρίφους τους οποίους πρέπει να λύσετε, τέρατα που πρέπει να σκοτώσετε, ενώ στο τέλος πρέπει να βρείτε την πόρτα για το επόμενο δωμάτιο. Αφού πήρατε μια γενική άποψη για το Fort Boyard Millennium, πάμε να δούμε το...



ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία μας στρέφεται γύρω από ένα νεαρό ερωτευμένο ζευγάρι, την Anna και τον Guillian, οι οποίοι φιλιούνται με πάθος σε μία μαγευτική παραλία, υπό το φως της Σελήνης και των τρεμάμενων αστεριών, που μοιάζουν με κεριά έτοιμα να σβήσουν (ένα Νόμπελ στο τρία, παρακαλώ!). Εκεί λοιπόν που φιλιούνται με πάθος, μια μικρή βάρκα με κουπιά (και όχι Zodiac) πλησιάζει την ακτή. Γρήγορα αράζει και κατεβαίνουν κάτι παράξενα τέρατα. Ενώ το ζευγαράκι μας ερωτοτροπεί (δυστυχώς, δεν έχει ακατάλληλες σκηνές), τα πλάσματα που κατέβηκαν από τη βάρκα πλησιάζουν επικίνδυνα. Με ένα κα-





Ο ύποπτος κακός μάγος μεταμορφώνεται σε νυχτερίδα.

λοζυγιασμένο χτύπημα στο σβέρκο του Guillian τον ξαπλώνουν φαρδύ πλατύ στην αμμουδιά! Κάπως έτσι τελειώνει η εισαγωγή του παιχνιδιού. Αφού βρεθείτε στο κεντρικό μενού και αφού έχετε ρυθμίσει τα Controls, κάνετε κλικ αμέσως στο New Game και επιλέγετε με ποιον από τους δύο ερωτευμένους θα παίξετε το Fort Boyard Millennium. Εάν επιλέξετε τον Guillian, τότε προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι βλέπετε τον ήρωα να σηκώνεται με έναν φοβερό πονοκέφαλο από το χτύπημα και τα πανάσχημα πλάσματα να απάγουν την Anna με τη βάρκα τους και να την οδηγούν στο Fort Boyard. Σε περίπτωση που επιλέξετε την Anna, τότε αυτός που πέφτει θύμα απαγωγής είναι ο Guillian και η Anna προσπαθεί να τον σώσει. Δεν έχει σημασία ποιον χαρακτήρα θα διαλέξετε για να παίξετε το παιχνίδι, καθώς τους ίδιους αντιπάλους θα αντιμετωπίσετε και τους ίδιους γρίφους θα λύσετε. Επιπλέον όποιον και αν διαλέξετε, θα σας βοηθήσει ένας μυστηριώδης παππούλης με άσπρα μαλλιά και ρόμπα, αποκαλύπτοντάς σας πως κάτι πολύ κακό ετοιμάζουν για το έτερον ήμισύ σας τα κακάσχημα πλάσματα! Στο χέρι σας είναι να σώσετε τον/την αγαπημένο/η σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΕΠΙΛΟΓΕΣ - ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Τα πλήκτρα χειρισμού είναι συνολικά 16. Υπάρχουν τα τέσσερα πλήκτρα με τα οποία κατευθύνετε τον ήρωά σας στο χώρο (αριστερά, δεξιά, μπροστά και πίσω), πλήκτρο για άλμα και ένα πλήκτρο το οποίο όσο κρατάτε πατημένο τόσο ο χαρακτήρας σας τρέχει (γιατί να μην είχα επιλογή για Always Run;). Επίσης, υπάρχει ακόμη ένα πλήκτρο για να κάνετε επιθέσεις με το όπλο με το οποίο είναι εξοπλισμένος ο χαρακτήρας σας (εάν δεν έχει όπλο, τότε απλώς δεν κάνει επίθεση) και ένα ακόμα, το πλήκτρο δράσης (ανοίγετε μοχλούς, κάνετε μακροβούτια, παίρνετε αντικείμενα από κάτω κ.λπ.). Τέλος, υπάρχουν έξι ακόμα πλήκτρα, στα οποία μπορείτε να αναθέσετε τις κάτωθι λειτουργίες: να μην κρατάτε όπλο (bare handed), να εξοπλίζετε το Staff, να κρατάτε τη Sling (σφεντόνα), να βγάζετε το μαστίγιο (αλά Indiana "Κράτσας" Jones), να χρησιμοποιείτε ένα θεραπευτικό βότανο και, τέλος, να χρησιμοποιείτε ένα βότανο αντίδοτο σε δηλητήρια. Για να καθορίσετε την αντιστοιχία των κουμπιών πρέπει από την επιλογή Options να πάτε στα Controls και να πράξετε σχετικώς.



Ετσι πρέπει να ρυθμίσετε την ένταση κάθε φλόγας για να πάρετε το κλειδί από το σιντριβανάκι.

Η χρήση του mouse είναι απαραίτητη μόνο όταν χρησιμοποιείτε τα μενού του παιχνιδιού. Μέσα στο παιχνίδι μπορείτε να παίζετε μόνο με το keyboard, σαν τα παλιά, καλά χρόνια! Καιρό είχα να παίξω παιχνίδι χωρίς να χρησιμοποιώ το mouse και τελευταία μου έτυχαν δύο μαζεμένα, τα Metal Gear Solid και Fort Boyard Millennium! Ελπίζω να είναι και τα τελευταία, μια και τις διευκολύνσεις που προσφέρει το ποντίκι δεν μπορούμε να τις βρούμε στο πληκτρολόγιο (όλο συμπεράσματα είμαι).

Ο χειρισμός των ηρώων, λοιπόν, θα μπορούσε να χαρακτηριστεί περιορισμένος, το ίδιο ισχύει όμως και για τις επιλογές-ρυθμίσεις που έχετε στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, οι ρυθμίσεις του ήχου (Options, Audio) δεν είναι τίποτα παραπάνω από αυξομειώσεις της έντασης της μουσικής και των ηχητικών εφέ, ενώ κάλλιστα θα μπορούσε να υπάρχει ρύθμιση για την ποιότητα του ήχου, αν θέλουμε να είναι 3D περιβαλλοντικός κ.λπ. Οσον αφορά τώρα στις ρυθμίσεις των γραφικών (Options, Video) εδώ τα πράγματα είναι ακόμα πιο περιοριστικά, μια και η ΜΟΝΗ ένδειξη είναι η ενημέρωση του χρήστη για το ποια 3D κάρτα χρησιμοποιεί (λες και δεν το ξέρει!). Ενώ θα μπορούσαν να υπάρχουν ένα... κάρο επιλογές για την ποιότητα των γραφικών του παιχνιδιού, αυτές απουσιάζουν αδικαιολόγητα (π.χ. ποιότητα textures και περιβάλλοντος, 6,16 ή ακόμα και 32 bit χρώματα, αλλαγή ανάλυσης και πολλά άλλα που έχουμε συνηθίσει σε άλλα παιχνίδια).

Αισθητή είναι η απουσία της δυνατότητας για Save, ωστόσο δεν μπορώ να πω ότι συντελεί αρνητικά στην εικόνα του παιχνιδιού. Επειδή είναι η φύση του παιχνιδιού τέτοια, έχει δηλαδή διαδοχικά δωμάτια με γρίφους τους οποίους πρέπει να λύσετε για να πάτε στο επόμενο δωμάτιο, η δυνατότητα για Save θα χαλούσε την ατμόσφαιρά του. Save γίνεται αυτόματα από το παιχνίδι κάθε φορά που μπαίνετε σε ένα νέο επίπεδο. Προκειμένου να φορτώσετε ένα παιχνίδι, πηγαίνετε στην επιλογή Load (από

ΠΑΝΩ ΑΠ' ΟΛΑ Η ΥΓΕΙΑ

Στην πρώτη σελίδα του manual του Fort Boyard Millennium βρήκα ορισμένες ενδιαφέρουσες συμβουλές. Σας μεταφέρω ένα μικρό απόσπασμα: "Για το καλό της υγείας σας, φροντίστε να κάνετε ένα δεκαπεντάλεπτο διάλειμμα έπειτα από κάθε ώρα παιχνιδιού. Αποφεύγετε να παίζετε όταν είστε κουρασμένοι ή όταν έχετε έλλειψη ύπνου. Συμβουλευτείτε το γιατρό σας προτού παίξετε video games εάν έχετε επιληπτικές τάσεις ή ένα από τα παρακάτω συμπτώματα: ζαλάδες, προβλήματα στην όραση, συσπάσεις στους μυς, απώλεια αισθήσεων και νοητική σύγχυση".
Βρε, τι χαριτωμένα που τα λένε! Ωστόσο όλα αυτά τα συμπτώματα δεν τα είχα στο Fort Boyard Millennium, αλλά στα Starcraft, Quake III, Diablo II και Deus Ex! Χμ! ή είμαι πολύ κακός ή γράφουν λανθασμένες πληροφορίες.

το κεντρικό μενού) και από εκεί χρησιμοποιώντας τα δύο ακριανά πράσινα διαμάντια (αριστερά και δεξιά) επιλέγεται ποιο από τα Saves σας θέλετε, ενώ μία μικρή εικόνα από πάνω σάς βοηθάει να καταλάβετε σε ποιο επίπεδο αναφέρεται το Loading. Οταν δείτε ποιο Save θέλετε να φορτώσετε, τότε πατάτε το μεσαίο διαμάντι και το παιχνίδι το φορτώνει. Δυστυχώς, ο υπολογιστής δεν δίνει ονόματα στα Saves, αλλά κρατάει την ημερομηνία και την ώρα.

Αξιος αναφοράς είναι ο τρόπος που κάνετε Load ή μεταβαίνετε στα Options του παιχνιδιού: πρέπει πρώτα να βγείτε από το παιχνίδι, να πάτε στο κεντρικό μενού και έπειτα να κάνετε ό,τι θέλετε. Για παράδειγμα, εάν εκεί που παίζετε δείτε ότι κάποιο πλήκτρο δεν σας βολεύει στο χειρισμό (αυτό συμβαίνει σε όλους στην αρχή του παιχνιδιού) και θέλετε να το αλλάξετε, πρέπει πρώτα να χάσετε-βγείτε από το παιχνίδι και από εκεί να πάτε στα Options και να ρυθμίσετε τα Controls! Ακουσον άκουσον...

Κλείνοντας με το κεφάλαιο "χειρισμός", να αναφέρουμε μερικές ακόμη ιδιαιτερότητές του: Εάν το πλήκτρο στο οποίο έχετε αναθέσει την επίθεση του χαρακτήρα σας (το παιχνίδι αυτόματα έχει το πλήκτρο Control=Ctrl) το πατήσετε τρεις φορές συνεχόμενα, τότε ο ήρωας κάνει Special Attack με ορισμένες εντυπωσιακές φιγούρες (μου θύμισε λίγο το Heretic II σε αυτή τη φάση). Επίσης, όταν κολυμπάτε, το πλήκτρο δράσης-action σας επιτρέπει να κάνετε βουτιά κάτω από την επιφάνεια του νερού. Οταν φτάσετε σε ένα σημείο που μπορεί ο χαρακτήρας σας να το ανέβει και να βγει από το νερό, πατήστε το πλήκτρο άλματος-jump. Τέλος (βρισκόμενοι πάντα στο νερό), όταν πατάτε τα πλήκτρα για κίνηση του χαρακτήρα σας μπροστά και πίσω, θα σας μετακινούν προς τα πάνω και προς τα κάτω αντίστοιχα, ενώ το κουμπί που έχετε ορίσει για τρέξιμο θα επιταχύνει την κίνησή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ τα πράγματα είναι άσχημα και στους δύο τομείς. Η αδυναμία των γραφικών, φυσικά, είναι πιο έντονη μια και οι περισσότεροι, ως είθισται, εκεί επικεντρώνουμε την προσοχή μας. Από την εισαγωγή κιόλας του παιχνιδιού, η οποία είναι αρκετά λιτή, ο χρήστης καταλαβαίνει ότι τα πράγματα δεν θα είναι και τόσο καλά. Και όντως οι υποψίες του επαληθεύονται αμέσως μετά, καθώς ξεκινά το παιχνίδι. Πρώτο και βασικότερο, το παιχνίδι είναι πολύ σκοτεινό, σε σημείο δηλαδή που δεν βλέπεις ΤΙΠΟΤΑ! Η απουσία επιλογής για ρύθμιση της φωτεινότητας αφήνει μόνο μία λύση: την αύξηση των contrast και brightness κατευθείαν από την οθόνη σας. Αυτό όμως για χρήστες που έχουν σχετικά παλιές οθόνες δεν είναι λύση, αφού οι περισσότερες από αυτές έπειτα από δύο με τρία χρόνια ζωής "ξεθωριάζουν". Οσοι από εσάς είστε τυχεροί και η κάρτα οθόνης σας από τα Settings των γραφικών σάς επιτρέπει να ρυθμίσετε τη φωτεινότητα, θα μπορέσετε να παίξετε άνετα. Οι υπόλοιποι μπορείτε κάλλιστα να προμηθευτείτε... γυαλιά νυχτερινής όρασης!

Η ποιότητα των γραφικών, αν και 3D, θυμίζει παιχνίδια που τρέχουν με software acceleration! Τα αντικείμενα και οι χαρακτήρες είναι χοντροκομμένοι, ενώ το περιβάλλον στο οποίο κινείται ο ήρωας πολύ μουντό και διόλου αληθοφανές. Λανθασμένη είναι επίσης η τοποθέτηση της κάμερας στο παιχνίδι, η οποία βρίσκεται λίγο πιο πίσω και πιο ψηλά από το κεφάλι του ήρωά μας, κάτι σαν το Tomb Raider ή το Heretic II δηλαδή. Θα ήταν καλύτερα αν υπήρχε επιλογή να βλέπεις τη δράση και να χειρίζεσαι το χαρακτήρα μέσα από τα μάτια του. Αρκετές φορές θα δυσκολευτείτε να αναγνωρίσετε τι ακριβώς είναι αυτό που βρίσκεται μπροστά σας, μια και η ούτε η κάμερα μπορεί να μεταφερθεί πιο κοντά ούτε τα γραφικά έχουν υψηλή ευκρίνεια.

Συνεχίζοντας το χορό των αρνητικών εντυπώσεων έρχομαι στην κίνηση των


Κούνια μπέλα, από αλυσίδα σε αλυσίδα. Σαν τον Ταρζάν νιώθω.


Συμβουλεύομαι το μικρό σχήμα εδώ για να λύσω το γρίφο.

ηρώων αλλά και των αντιπάλων, η οποία είναι πολύ ψεύτικη και οι ήρωες συχνά θυμίζουν πιο πολύ ρομπότ. Χαρακτηριστικό παράδειγμα των ανωτέρω είναι πως όταν πηδάτε, ο χαρακτήρας σας μοιάζει να διακόπτει όποια κίνηση κάνει τη στιγμή του άλματος, χαλώντας την αρμονία της. Γενικότερα η κίνηση των χαρακτήρων είναι πολύ απότομη, ξερή και μοιάζει λες και ο ήρωας έχει καταπιεί... γκλίτσα! Βέβαια, υπάρχουν και μερικά θετικά στο παιχνίδι, όπως η ατμόσφαιρα, με πιο χαρακτηριστικό σημείο αναφοράς την ομίχλη, τον ουρανό και τα μπουντρούμια, στοιχεία, βέβαια, που μπορεί να μην παρατηρήσετε μέσα στη γενικά αρνητική εικόνα που θα σας έχει δημιουργηθεί. Πάλι καλά που έχω γερακίσιο μάτι και τα παρατήρησα.

Ηπιαμε τον πικρό καφέ στα γραφικά, πάμε τώρα να φάμε και το παξιμάδι στον ήχο. Τι να σας πω τώρα... Η εντύπωση που μου δημιουργήθηκε από τον ήχο είναι ότι απλώς υπάρχει, χωρίς ούτε να ξεχωρίζει ούτε να απογοητεύει! Η λέξη μετριότητα αρκεί για να τον χαρακτηρίσεις πλήρως. Τα εφέ είναι πολύ απλά, χωρίς να ξεχωρίζουν για το ρεαλισμό τους, ενώ τη μουσική... ούτε που τη θυμάμαι! Για την ακρίβεια, δεν θυμάμαι αν άκουσα μουσικά κομμάτια. Για μισό λεπτό να φορτώσω ένα Save μου να δω τι γίνεται με τη μουσική... (περνάνε 10 λεπτά) Ναι, κάτι άκουσα, αλλά πρέπει να έχεις τεταμένη την προσοχή σου προκειμένου να ακούσεις κάτι. Σχετικά καλό είναι μόνο το speech, το οποίο είναι πολύ καθαρό και δεν προκαλεί προβλήματα κατανόησης.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Μόνο αρνητικές είναι οι εντυπώσεις που μου άφησε το Fort Boyard Millennium. Δυστυχώς η Microids δεν κατάφερε να ξεχωρίσει με αυτό το παιχνίδι και συνέχισε την κακή παράδοση. Κρίμα... Ωστόσο παρά τις αρνητικές εντυπώσεις μου θα επιχειρήσω μία αντικειμενική και επιγραμματική αναφορά στα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία του παιχνιδιού.

Θετικά στοιχεία

- Σχετικά δύσκολοι -σε εκνευριστικό σημείο- γρίφοι, που ίσως να εξοργίσουν κάποιους. Τους θεωρώ όμως ως "συν" στο παιχνίδι, μια και όλα τα παιχνίδια που βλέπω τελευταία είναι πολύ εύκολα και δεν χρειάζεται να καταναλώσει φαιά ουσία ο παίκτης (αν έχει, βέβαια!).
- Θετικό στοιχείο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί το... καλό κουτί του παιχνιδιού! Χεχε, πλάκα κάνω. Απλώς το προηγούμενο ήταν το μοναδικό θετικό στοιχείο.

Αρνητικά στοιχεία

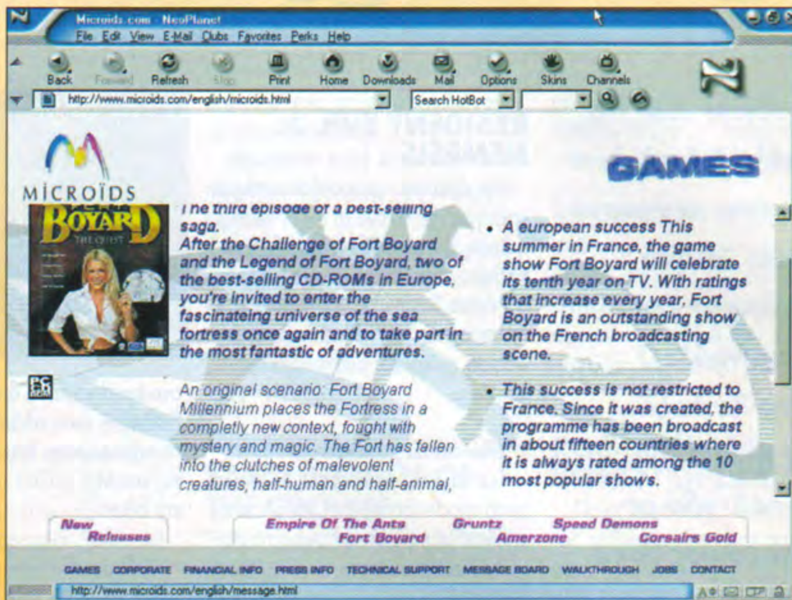
- Λιτά γραφικά και μέτριος ήχος!
- Αφύσικη κίνηση του χαρακτήρα στο χώρο.
- Χειρισμός περιορισμένος και επιλογές απαράδεκτες. Δεν προσφέρει καμία διευκόλυνση στο χρήστη.
- Απουσία multiplayer επιλογής. Οχι ότι θα τη δοκίμαζα αν υπήρχε, αλλά λέμε τώρα.

PC



Ελα, όλα τα bugs στην πίστα (μουσική υπόκρουση στο background)...

FORT BOYARD MILLENNIUM ΣΤΟ INTERNET



Καλέ, πού 'ν' το; Μόνο αυτή την παρατήρηση μπορεί να κάνει κάποιος ψάχνοντας να βρει πληροφορίες στο Διαδίκτυο για το Fort Boyard. Η μόνη σελίδα που βρήκα ήταν αυτή της Microids, η οποία αφιερώνει στο παιχνίδι της όλες κι όλες 3 screenshots και ένα μικρό κειμενάκι! Ελεος, αγαπητοί! Εάν δεν ενδιαφέρεται η ίδια η εταιρεία για το παιχνίδι της, τότε ποιος θα ενδιαφερθεί; Τουλάχιστον στο Empire of the Ants το site για το παιχνίδι ήταν λίγο καλύτερο. Οχι ότι είχε τίποτα παραπάνω δηλαδή, απλώς ήταν πιο εφετζίδικο και το ένα και μοναδικό site που είχα βρει, φτιαγμένο από χρήστες, ήταν στα γαλλικά (μπλιαχ! έβγαλα και σπυράκια).
Επίσης, παρατήρησα και κάτι άλλο όταν πήγα να διαβάσω μερικά reviews ξένων περιοδικών για το παιχνίδι αυτό - πάντα συνηθίζω να μελετώ τη γνώμη του ξένου Τύπου για το παιχνίδι που παρουσιάζω, αφού βέβαια έχω πρώτα σχηματίσει άποψη για το παιχνίδι και έχω γράψει το review: Ε, δεν βρήκα τίποτα, σαν να μην το πήρε χαμπάρι κανείς! Ναι, αγαπητοί φίλοι, ΑΚΟΜΑ ΕΝΑ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ REVIEW ΑΠΟ ΤΟ PC-MASTER... κλαπ, κλαπ, κλαπ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΔΡΑΣΗ	78
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

76



Νομίζω ότι η βαθμολογία μου εκφράζει απόλυτα τα συναισθήματά μου για το παιχνίδι. Σίγουρα όχι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στην αγορά! Εάν έχετε βίτσιο και θέλετε να αντιμετωπίσετε εκνευριστικότατους γρίφους, τότε τρέξτε να το αγοράσετε.

HINTS & TIPS

Ωπ, τι έγινε εδώ; Να μαι πάλι! Τελικά, λέτε να ισχύσει το γνωστό γνωμικό "ουδέν μονιμότερον του προσωρινού"; Ο χρόνος θα δείξει. Οπως και να 'χει, είμαι πάλι εδώ με σκοπό να σας δώσω κόλπα και κωδικούς για ό,τι νεότερο κυκλοφορεί στην "πιάτσα" των cheats, αλλά και νέα κόλπα για λίγο παλαιότερους τίτλους. Θα σας υπενθυμίσω πως περιμένω πάντα τα δικά σας κόλπα και τεχνικές για παιχνίδια που εσείς παίζετε. Μη διστάσετε, λοιπόν, να στείλετε είτε γράμμα είτε e-mail στο περιοδικό προκειμένου να δείτε τον κόπο σας δημοσιευμένο.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές η συνέχεια της γνωστής σειράς Resident Evil δεν έχει κυκλοφορήσει στη χώρα μας. Ωστόσο έχετε "stand-by" τα κόλπα που την αφορούν και μόλις κυκλοφορήσει, τα χρησιμοποιείτε. Ξεκινάμε, λοιπόν...

• Mercenary mode

Για να ενεργοποιήσετε το ειδικό αυτό mode θα πρέπει να ολοκληρώσετε μία φορά επιτυχώς το παιχνίδι και να σώσετε το file "Next Game". Στη συνέχεια ξεκινήστε νέο παιχνίδι, επιλέξτε το ανωτέρω αποθηκευμένο game και εν συνεχεία το Mercenary mode. Σε αυτό μπορείτε να ελέγξετε τους Carlos, Mikhal και Nikoli και να καλύψετε τα επίπεδα από την προπόνηση μέχρι το δωμάτιο εκκίνησης σε διάστημα 2 λεπτών. Σκοτώνοντας τους αντίπαλους και σώζοντας τους πολίτες, θα κερδίζετε επιπλέον χρόνο. Με το πέρας του παιχνιδιού θα σας δοθεί ένας βαθμός και κάποια χρήματα. Με τα τελευταία μπορείτε να αγοράσετε νέα πιο ισχυρά όπλα για την επόμενη mercenary αποστολή σας.

• Εναλλακτικές στολές

Τελειώστε ένα παιχνίδι στο εύκολο επίπεδο, έχοντας αποκομίσει έναν βαθμό ανώτερο του F. Με αυτό τον τρόπο "ξεκλειδώνετε" τη στολή της Jill από το πρωτότυπο Resident Evil, καθώς και τη στολή της Regina από το Dino Crisis. Αν τώρα θέλετε να αποκτήσετε πρόσβαση σε ακόμη τρεις στολές, θα πρέπει να τελειώσετε το παιχνίδι





στο hard επίπεδο δυσκολίας και με βαθμό A (παιχνιδάκι σας λέω!). Αν τα καταφέρετε, θα "ξεκλειδώσετε" τις στολές police miniskirt, disco και biker.

• Επίλογοι

Για να δείτε τους επιλόγους του παιχνιδιού θα πρέπει και πάλι να ολοκληρώσετε το παιχνίδι στο hard επίπεδο. Στους επιλόγους περιλαμ-



βάνονται ένα μικρό ημερολόγιο για καθέναν από τους συμπεριλαμβανόμενους χαρακτήρες σε όλα τα παιχνίδια της σειράς Resident Evil, με επιπλέον αναφορά στο τι συνέβη στον καθένα μετά το τέλος κάθε αποστολής. Ανάλογα με το βαθμό που θα αποκομίζετε στο κυρίως παιχνίδι, θα ξεκλειδώνετε και διαφορετικούς επιλόγους, από τους 8 συνολικά που υπάρχουν.

• Δυνατότερα όπλα

Αυτό μπορείτε να το πράξετε μόνο αν παίζετε στο hard επίπεδο. Οταν, λοιπόν, δημιουργήσετε τον οπλισμό σας με το reloading tool, αποθηκεύστε αρκετό μπαρούτι και ανακατέψτε τον ίδιο τύπο οπλισμού 8 φορές. Πριν από την 8η φορά το παιχνίδι θα σας ρωτήσει: "Do you want to create the enhanced ammo?". Η απάντηση, φυσικά, θα είναι ναι! Οπως αντιλαμβάνεστε, το συγκεκριμένο είδος οπλισμού είναι πιο δυνατό και μπορεί να έχει διαφορετικές... συνέπειες. Μόλις το "φορτώσετε" στο όπλο σας, αυτό θα μετατραπεί σε "Enhanced Weapon". Προσοχή, όμως, καθώς μπορείτε να δημιουργήσετε μόνο δύο είδη τέτοιου οπλισμού.

• Πολεμώντας τη Nemesis

Η Nemesis είναι "αριστερόχειρας" και χρησιμοποιεί αυτό το χέρι για να σας αιχμαλωτίσει. Οταν, λοιπόν, βρεθείτε αντιμέτωποι, πυροβολήστε δύο φορές και τρέξτε αμέσως προς τη δεξιά πλευρά της. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία μέχρι να τη νικήσετε. Προσοχή, όμως: Το κόλπο αυτό λειτουργεί μόνο υπό δύο προϋποθέσεις: να μην έχει το rocket launcher και εσείς να χρησιμοποιείτε το handgun.

• Καταστρέφοντας το rocket launcher της Nemesis

Αν δεν πληροίτε την πρώτη από τις προαναφερόμενες δύο προϋποθέσεις, θα πρέπει πρώτα να καταστρέψετε αυτό το πολύτιμο (για τη Nemesis) "εργαλείο". Για να το καταφέρετε, θα πρέπει αρχικά να έχετε διαθέσιμα πολλά health items καθώς και first aid sprays. Οταν, λοιπόν, συναντηθείτε, αρχίστε να τρέχετε προσπαθώντας να την κάνετε να αστοχήσει, έτσι ώστε να μειωθεί ο οπλισμός της. Υστερα από 4-7 πυροβολισμούς, θα ξαναγεμίσει το όπλο. Αυτό όμως ξαφνικά θα κοκκινίσει (όχι πάντως από ντροπή) και θα εκραγεί! Τέρμα οι μπελάδες, λοιπόν!



• Αποκτήστε το mine thrower

Για να αποκτήσετε αυτό το θαυμάσιο όπλο, έχετε δύο επιλογές: ή να αποκτήσετε $9.999 στο Mercenary mode και να αγοράσετε άπειρο οπλισμό ή να αποσπάσετε το σχετικό kit από την "γκαρνταρόμπα" της Nemesis.

• Απεριόριστα χρήματα και χρόνος στο Mercenary mode

Και ποιος δεν θα ήθελε κάτι τέτοιο, έτσι δεν είναι; Πηγαίνετε λοιπόν στο δρόμο που έχει τρία σκυλιά και τελάρο. Σκοτώστε δύο από τα σκυλιά (ναι, και εμένα δεν μου αρέσει αυτή η ιδέα, αλλά πρέπει να το κάνετε για να λειτουργήσει το cheat) και ανεβείτε στο τελάρο. Στη συνέχεια θα πρέπει να αποφεύγετε τον εναπομείναντα σκύλο, για να κερδίζετε έτσι χρόνο και χρήμα.

CATECHUMEN

Ασφαλώς η προσπάθειά σας να βρείτε και να ελευθερώσετε τον μέντορά σας από τα χέρια των Ρωμαίων δεν είναι και τόσο εύκολη. Οι Ρωμαίοι παραμονεύουν παντού και είναι έτοιμοι να σας οδηγήσουν είτε δίπλα στο μέντορά σας (φυλακή) είτε στον... άλλο κόσμο! Ισως όμως η προσπάθειά σας να γίνει κάπως πιο εύκολη ακολουθώντας τις παρακάτω συμβουλές:

• Μη λησμονείτε τη χρήση του πλήκτρου Push. Θα σας βοηθήσει στη μετακίνηση μεγάλων αντικειμένων, μέσω της οποίας θα ανακαλύψετε πολλά κρυφά περάσματα.

• Προσπαθείτε να αποφεύγετε τους εχθρούς σας, όσο αυτό είναι δυνατόν.





• Πολλές περιοχές είναι κρυμμένες πίσω από κιβώτια. Μην ξεχνάτε, λοιπόν, να ερευνάτε προσεκτικά τέτοιους χώρους.

• Καλό θα είναι να σκοτώνετε τους Ρωμαίους φρουρούς από απόσταση, χωρίς να τους πλησιάζετε πολύ κοντά.

• Καλό θα είναι να λαμβάνετε υπόψη σας τα λόγια των χριστιανών κρατούμενων, καθώς κρύβουν πολύτιμες συμβουλές για τη συνέχεια του παιχνιδιού.

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Δίας, ο πατέρας των θεών και δημιουργός του κόσμου, σύμφωνα με την αρχαία ελληνική μυθολογία. Zeus το παιχνίδι που σας φέρνει πρόσωπο με πρόσωπο με τον άρχοντα του Ολύμπου και τους υπόλοιπους θεούς της αρχαιότητας. Αν νομίζετε πως δεν μπορείτε να τα βάλετε εύκολα μαζί τους, τότε δεν έχετε παρά να πατήσετε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl, Alt και C και εν συνεχεία να δώσετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:



Delian Treasury: Σας προσθέτει 1.000 coins.

Ambrosia: Κερδίζετε στο τρέχον σενάριο.

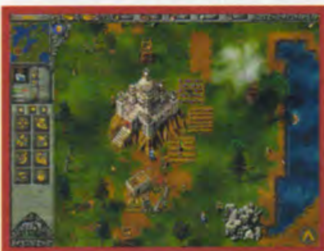
Fireballs from Heaven: Με αυτό μπορείτε να επιτεθείτε σε ένα συγκεκριμένο σημείο του εδάφους, με πύρινες μπάλες.

Bowvine and Arrows: Και οι πύργοι εκτοξεύουν... αγελάδες (δεν ξέρω αν είναι τρελές ή όχι) αντί για βέλη! Για φανταστείτε την έκπληξη των εχθρών σας μόλις τους έρθει κάποια αγελάδα κατακέφαλα!

Cheese Puff: Και οι εργάτες φοράνε ρούχα φτιαγμένα από... τυρί!

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

Ιδού μερικοί κωδικοί που θα σας βοηθήσουν στην προσπάθειά σας να γίνετε... τσάροι. Ενώ, λοιπόν, παίζετε, πατήστε το πλήκτρο Enter έτσι ώστε να εμφανιστεί το πλαίσιο διαλόγου, δώστε τον κωδικό που επιθυμείτε και εν συνεχεία ξαναπατήστε το πλήκτρο Enter προκειμένου να το ενεργοποιήσετε!



HMNEXT: Πέρασμα στο αμέσως επόμενο επίπεδο.

HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP: Ενεργοποιεί το cheat mode.

HMGOD: Ενεργοποιεί το God mode για την τρέχουσα επιλεγμένη unit.

HMREVEAL: Μπροστά στα έκπληκτα μάτια σας αποκαλύπτονται όλες οι κρυφές πτυχές του... χάρτη (μα καλά, τι άλλο περιμένατε;).

HMNOFOG: Απενεργοποιεί τη Fog of War.

HMPETLEVA: Προσθέτει 50.000 μονάδες σε όλες τις resources.

HMDVALEVA: Προσθέτει 10.000 σε όλες τις resources.

HMTIMER: Δείτε το χρονόμετρο.

HMBUILDOZER: Γρήγορη κατασκευή κτιρίου.

HMUSURP: Χάνετε τον έλεγχο των κεντρικών κτιρίων, κάτι σαν δημόσια υπηρεσία δηλαδή!

HMNOTECH: Τα κτίρια και οι μονάδες δεν εξαρτώνται από τα upgrades.

HMKINGDOM x: Η επιλεγμένη Unit γίνεται μέλος εκείνης που θα βάλετε στη θέση του x (από 1-9).

HMSPAWN name: Παράγει άμεσα τη μονάδα που δηλώσατε στη θέση του name.

ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS

Ποιος είπε πως η καταπολέμηση της τρομοκρατίας είναι απλό πράγμα; Σίγουρα όσοι έχετε παίξει κάποιο από τα παιχνίδια της σειράς Rogue Spear, θα έχετε διαπιστώσει του λόγου το αληθές. Αν νομίζετε πως χρειάζεστε μια μικρή βοήθεια για να φέρετε εις πέρας τις δύσκολες αποστολές του παιχνιδιού, τότε πατήστε το πλήκτρο Enter και δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

• **avatargod:** Ενεργοποιήστε το πολυπόθητο God mode.

• **theshadowknows:** Γίνεστε αόρατοι! Τύφλα να 'χει ο Kevin Bacon στο Hollow man.

• **5fingerdiscount:** Ξαναγεμίζετε το "ρεζερβουάρ" του inventory σας.

• **teamgod:** God mode για όλη την ομάδα.

• **Nobrainer:** Απενεργοποιεί το A.I. (τεχνητή νοημοσύνη) των αντιπάλων σας.

• **Turn off victory conditions - explore:** Απενεργοποιεί τις καταστάσεις νίκης.

Αλλα κόλπα (ν' αγαπιόμαστε!)

Μπορεί να μην είναι και τόσο ρεαλιστικό, αλλά ο heartbeat αισθητήρας θα σας σώσει πολλές





φορές τη ζωή (εντός του παιχνιδιού εννοείται). Βρείτε, λοιπόν, ένα ασφαλές καταφύγιο και κάνετε scan για να βρείτε τους κρυμμένους τρομοκράτες.

Είναι προτιμότερο να ρίχνετε ομοβροντίες των 3 βολών, παρά να ενεργοποιήσετε το full auto. Φυσικά, αυτό μπορεί να γίνει μόνο εάν το όπλο σας διαθέτει αυτό το είδος βολών.

RUNE

Ενα action-adventure που μας μεταφέρει στο μαγικό κόσμο των Βίκινγκ. Και αυτό το παιχνίδι δεν είχε κυκλοφορήσει την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές, αλλά μπορείτε να έχετε κάπου εύκαιρα τα cheats ούτως ώστε να τα χρησιμοποιήσετε αν κολλήσετε κάπου στο μέλλον. Γενικά καλό είναι να καταφεύγετε στη χρήση των cheats μόνο όταν έχετε εξαντλήσει κάθε άλλο μέσο. Εξάλλου η μαγεία των games βρίσκεται στη δυσκολία τους.

Στη συνέχεια βλέπετε ένα Hex cheat. Αυτό σημαίνει πως θα πρέπει να είστε εφοδιασμένοι με έναν Hex editor, τον οποίο μπορείτε να βρείτε πολύ εύκολα στο Internet. Από εκεί και πέρα ενεργήστε ως εξής: Ανοίξτε το file user.ini και ψάξτε για τα σημεία "G=" και "T="



(χωρίς τα εισαγωγικά). Οι δύο αυτές αναφορές βρίσκονται σε διαφορετικά σημεία. Αλλάξτε τα, λοιπόν, και δώστε τα εξής: G=God και T=CheatPlease. Από εκεί και πέρα κάθε φορά που θα πατάτε το "G" θα γίνεστε άτρωτοι, ενώ πατώντας το "T" θα ενεργοποιείτε τα cheats. Καλό θα είναι να κάνετε πρώτα το δεύτερο βήμα.

LEGO RACERS

Γρήγορες κούρσες στον κόσμο των Lego, έναν κόσμο ο οποίος σίγουρα ξυπνά πολλές αναμνήσεις στους παλαιότερους από εσάς. Αν, λοιπόν, θέλετε να κάνετε το παιχνιδάκι αυτό πιο εύκολο και πιο διασκεδαστικό, δεν έχετε παρά να κάνετε το εξής: Δημιουργήστε ή τροποιήστε έναν οδηγό στο build mode. Επειτα δώστε ένα από τα παρακάτω ονόματα ως όνομά σας, έτσι ώστε να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα. Σημείωση:



Τα cheats αυτά είναι διαθέσιμα μόνο στο Test drive mode και δεν έχετε πρόσβαση σε αυτά όταν παίζετε σε Circuit mode.

- **FLYSKYHGH:** Αποκτάτε ένα rocket car
- **NWHLS:** Δείτε πώς είναι το όχημά σας χωρίς ρόδες!
- **NCHSSS:** Εξαφανίζει το σασί του οχήματος!
- **NDRVR:** Ο αόρατος οδηγός
- **NSLWJ:** Διατηρεί την κατάλληλη ταχύτητα
- **PGLLRD:** Αποκτήστε power-ups για τις επιθέσεις σας
- **PGLLYLL:** Mine (νάρκες) power-ups
- **PGLLGRN:** Turbo power-up
- **MXPMX:** Ολα τα power-ups παραμένουν στο maximum



- **FSTFRWRD:** Turbo mode
- **NMRCHTS:** Απενεργοποιεί όλα τα cheats
- **Imperial Grand Prix shortcut**

Στο ξεκίνημα του αγώνα πάρτε μία βόμβα αλλά μη τη χρησιμοποιήσετε (ακόμη). Μπείτε στο τούνελ και μόλις δείτε τα βαρέλια, κατευθυνθείτε προς αυτά και ρίξτε τους τη βόμβα που έχετε κρατήσει. Με αυτόν τον τρόπο θα ανοίξει ένας νέος δρόμος. Ακολουθήστε τον και θα βρεθείτε για σύντομο χρονικό διάστημα σε μια καινούρια πίστα προτού επιστρέψετε και πάλι στην κανονική.

- **Magma Moon Marathon shortcut**

Ξεκινήστε τον αγώνα και πηγαίνετε στο σημείο που βρίσκεται μετά τα φλεγόμενα αντικείμενα. Εκεί πυροβολήστε στον αέρα. Ακολουθήστε την ίδια πορεία μέχρι να βρείτε ένα μπλε power-up. Αφού το πάρετε, χρησιμοποιήστε το και στραφείτε προς τον περίεργο τοίχο που θα δείτε να εμφανίζεται. Περάστε από μέσα του και θα μεταφερθείτε στην άλλη πλευρά του. Αυτή η "πόρτα" είναι ενεργοποιημένη μόνο για όση ώρα εμφανίζεται το μπλε power-up.

BLAIR WITCH VOLUME 2 - COFFIN ROCK

Ακόμη δεν κυκλοφόρησε καλά καλά το πρώτο Blair Witch Project και να σου το δεύτερο έτοιμο να εμφανιστεί. Οπως συμβαίνει σε πολλές περιπτώσεις έτσι και τώρα τα cheats του παιχνιδιού βγήκαν πριν από το ίδιο το παιχνίδι! Μου φαίνεται πως η κίνηση αυτή αποτελεί πάγια τακτική πολλών εταιρειών, προκειμένου να τονώσουν το ενδιαφέρον των χρηστών. Οπως και να 'χει, πάντως, ιδού οι κωδικοί του παιχνιδιού. Για να τους ενεργοποιήσετε δεν έχετε παρά να πατήσετε το πλήκτρο F10 και εν συνεχεία να τους πληκτρολογήσετε.

- **IWORKFORGOD:** God Mode
- **GETINTOMYBELLY:** Αποκτάτε όλα τα διαθέσιμα όπλα
- **BIGHEAD:** Big Head Mode
- **GIBNPLENTY:** Δωρεάν... διαμελισμός!



- **T2000:** Terminator Skin
- **GIVEMEFAITH:** Ανάκτηση της χαμένης health
- **NOD3D:** Γίνεστε αόρατοι
- **HELLFREEZEOVER:** Ακινητοποιείτε τους εχθρούς σας
- **BIGSTICKOFDEATH:** Αποκτάτε το Shotgun
- **MEDIUMRARE:** Αποκτάτε το Crossbow
- **GOODTIMESMAN:** Αποκτάτε το Dynamite
- **BURNYOURASSOFF:** Αποκτάτε το Flamethrower
- **MEETMYPALTOMMY:** Αποκτάτε το Tommygun
- **SMILEYNOMORE:** Αποκτάτε το Elephant Gun



PACMAN - ADVENTURE IN TIME

Ο γνωστός και διαχρονικός "ήρωας" των video games επιστρέφει αρκετά αλλαγμένος, έτοιμος να χαρίσει νέες συγκινήσεις στους φίλους του. Αν τώρα αυτές οι συγκινήσεις είναι αρκετά... έντονες για εσάς, τότε δεν έχετε παρά να πατήσετε το πλήκτρο "Escape" και εν συνεχεία να δώσετε κάτι από τα ακόλουθα:

- **IAINTSCARED:** God Mode
- **SHOWMETHEMAZES:** Αποκτάτε άμεση πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα
- **INEEDTHEPOINTS:** Κερδίζετε στο τρέχον level (και χάνετε το ενδιαφέρον σας)
- **INEEDANEXIT:** Άλλος ένας τρόπος για να επιτύχετε το παραπάνω
- **HONEYISHRUNKPACMAN:** Αγάπη μου, συρρίκνωσα τον... PacMan!
- **HONEYIBLEWUPPACMAN:** Ανατινάξτε τον PacMan!
- **UPCLOSEANDPERSONAL:** Αποκτάτε όψη πρώτου προσώπου
- **BEINGPACMANOVICH:** Το ίδιο με το παραπάνω
- **STEVEAUSTIN:** Ενεργοποιείτε - απενεργοποιείται το Slow Motion
- **MISSIONIMPOSSIBLE:** Τα τέρατα γίνονται ταχύτερα
- **GETALIFE:** Προσθέστε ένα "κανονάκι" στο... σακούλι σας
- **KILLME:** Αυτοκτονήστε - στο παιχνίδι εννοώ, αφήστε το πιστόλι κάτω!
- **PACSTATS:** Δείτε το FPS (Frames per Second) καθώς και άλλα στατιστικά στοιχεία.

PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 10 ΤΕΥΧΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	128
ALIEN NATIONS	122
ALIENS vs PREDATOR	124, 125
ARMY MEN: AIR TACTICS	126
BALDUR'S GATE	128
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	124
BLADUR'S GATE 2	130
BANGI GUNSHIP ELITE	127
BEETLE CRAZY CUP	123
BLAIR WITCH: RUSTIN PARR (DEMO)	129
BUSINESS TYCOON	125
CARMAGEDDON TDR2000	129
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	131
CRIMSON SKIES	130
CROC: LEGEND OF THE GOBBOS	129
DAGGERFALL	124
DAIKATANA	124
DARK REIGN 2	130
DEER HUNTER 4	131
DEMOLITION RACER	123
DESCENT 3	130
DEUS EX	126, 128
DIABLO 2	129
DINO CRISIS	129
DOGS OF WAR	126
DUKES OF HAZZARD	131
EARTH 2150	123
EMPIRE OF THE ANTS	127
ENEMY ENGAGED: COMMANCHE vs HOKUM	130
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	131
F22 LIGHTNING 3	122
FALCON 4.0	129
FIFA 2000	124
FINAL FANTASY VIII	125
FLYING HEROES	126
FORD RACING	130
FORMULA ONE 2000	127
GRAND PRIX 3	130
GROUND CONTROL	126
HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE	128
HARD TRUCK 2	125
HEAVY GEAR II	123
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	128
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH	127
HIDDEN & DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE	131
HOMEWORLD	123
HUNT FOR THE RED BARON (DEMO)	124
ICEWIND DALE	126
IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES	124
KA52 TEAM ALLIGATOR	128

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
KISS PSYCHO CIRCUS	127
LUCKY LUKE	123
MADDEN NFL2001	128
MAJESTY	122
MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	127
MAYDAY	125
MDK 2	126
MESSIAH	122
METAL GEAR SOLID	130
METAL FATIGUE	127
MIDTOWN MADNESS	125
MIGHT & MAGIC VII	123
MOTO RACER 2	123
MOTOCROSS MADNESS 2	126
MTV SPORTS SKATEBOARDING	131
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000	123, 125
NHL 2001	131
OUTCAST	123
PLANESCAPE: TORMENT	128
PRINCE OF PERSIA 3D	125
PROFESSIONAL BULL RIDER 2	131
RAINBOW 6: COVERT OPS ESSENTIALS	131
RETURN TO KRONDOR	130
RISK 2	124
ROLLCAGE: STAGE 2	129
ROLLERCOASTER TYCOON	127
SHOGUN: TOTAL WAR	126
SOUTH PARK RALLY	122
SPACE EMPIRES 4	127
SPEED BUSTERS	122
STAR TREK: ARMADA	122, 123
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	129
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	130
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE (DEMO)	127
STAR WARS: DROID WORKS	125
STAR WARS: FORCE COMMANDER	122
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	125
STARLANCER	123
SUBMARINE TITANS	128
SUDDEN STRIKE	129
SUPERBIKE 2000	124
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	129
TACHYON: THE FRINGE	124
THANDOR	126
THE SIMS: LIVIN' IT UP	129
THE SIMS: LIVIN' IT UP	131
THIEF 2: THE METAL AGE	121
TOM CLANSY'S SSN	121
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	122
TRICK STYLE	122

COMMAND LINE

Επειδή πολλά cheats απαιτούν την έναρξη του παιχνιδιού με τη χρήση της command line, σας δίνουμε την περιγραφή της διαδικασίας φορτώματος ενός προγράμματος με χρήση γραπτής εντολής και εισαγωγή παραμέτρων στην εντολή αυτή.

- Από το desktop των Windows πατήστε "Start" κι επιλέξτε "Run...".
- Από το παράθυρο "Run" σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε οποιοδήποτε εκτελέσιμο πρόγραμμα (.bat, .exe) με χρήση γραπτής εντολής (command). Η διαδικασία είναι γνώριμη σε εκείνους που έχουν χρησιμοποιήσει το DOS στο παρελθόν. Για να οδηγηθείτε στο folder που είναι αποθηκευμένο το εκτελέσιμο πρόγραμμα πατήστε το πλήκτρο "Browse...".
- Από το παράθυρο "Browse" επιλέξτε διαδοχικά τα folders έως ότου να φτάσετε σε εκείνο που περιέχει το εκτελέσιμο πρόγραμμα. Προσέξτε ότι στο παράθυρο των περιεχομένων κάθε φακέλου, πλην των εικονιδίων των folders εμφανίζονται και τα εικονίδια των εκτελέσιμων προγραμμάτων. Βρείτε το εκτελέσιμο πρόγραμμα και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιό του...
- Επιστρέφετε στο παράθυρο "Run", όπου πλέον στο πλαίσιο της command line φαίνεται η εντολή κλήσης του εκτελέσιμου αρχείου. Για να προσθέσετε την παράμετρο που θέλετε, κάνετε κλικ αμέσως μετά το κλείσιμο των εισαγωγικών, πληκτρολογήστε την παράμετρο, πιέστε "OK" και απλώς περιμένετε να ολοκληρωθεί το φόρτωμα...

ΜΕΡΟΣ Α'

QUAKE III ARENA SURVIVAL GUIDE

Πόσοι και πόσοι από εσάς δεν έχετε ρίξει αμέτρητα λίτρα δακρύων στο keyboard παίζοντας Quake 3: Arena στο Internet; Πόσες και πόσες φορές δεν έχετε πικραθεί ως εκεί που δεν παίρνει άλλο επειδή δεν έχετε καταφέρει να πάρετε ούτε ένα αναθεματισμένο Frag, ενώ οι αντίπαλοι βεβηλώνουν το πτώμα σας; Το ακόλουθο αφιέρωμα στο κορυφαίο αυτό παιχνίδι θα προσπαθήσει να σας κάνει αξιόλογους Quakers, ούτως ώστε να έχετε μία αξιοπρεπή παρουσία στην κοινότητα των Ελλήνων -και όχι μόνο- Quake-άδων. Αχ, βρε, στα όπα όπα σας έχω!

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Τώρα θα μου πείτε ποιός είμαι εγώ και από πού κι ως πού θα σας μάθω Quake 3. Η αλήθεια είναι ότι δεν είμαι κανένα "αστεράκι μου λαμπρό, φέγγε μου να περπατώ" στο Quake III. Πιστεύω, πάντως, ότι είμαι ένας καλός παίκτης, που αν και ξέρω τη θεωρία του Quake III, στην πράξη μερικές φορές τα μπερδεύω λίγο, όπως ας πούμε όταν βλέπω τον αντίπαλο να έρχεται κατά πάνω μου κραδαίνοντας ένα Rocket Launcher και εγώ έχω 10 Life. Τότε δεν διαθέτω το απαραίτητο ψυχικό σθένος να εφαρμόσω τη θεωρία -δάσκαλε, που δίδασκες...- και αρχίζω να τρέχω πανικόβλητος ξεχνώντας όλα τα "πρέπει". Τέρμα η φλυαρία. Εν συνεχεία σας δίδω αφιλοκερδώς όλες τις γνώσεις μου και όλα τα μυστικά μου, προκειμένου να σας βοηθήσω να γίνετε όσο το δυνατόν καλύτεροι.

Παραλίγο να το ξεχάσω: Προτού αρχίσουμε, θα ήθελα να προσφέρω μία μικρή συμβουλή σε όλους εσάς που πρώτη φορά παίζετε το παιχνίδι στο Internet, γιατί, πιστέψτε με, Quake θα μάθετε ΜΟΝΟ στο Internet: τα Bots (στο Single Player) είναι καλά, αλλά μόνο ο συνάνθρωπος θα είναι τρυφερός μαζί σας :). Εσείς οι νέοι, λοιπόν, όταν αποφασίσετε να εισβάλετε σε κάποιον server και να παίξετε Quake, χρησιμοποιήστε ονόματα τα οποία δεν θα υποδηλώνουν κύρος. Για να γίνω πιο σαφής, πρόσφατα μύησα έναν φίλο μου στο Net Quaking και είχαμε μπει μαζί στον server του Talisman, ενώ για να μην τον πονέσω, κάναμε Join στην ίδια ομάδα (τελικά, τον πόνεσαν άλλοι...). Αυτός ο φίλος μου, λοιπόν, μπήκε στο παιχνίδι με το όνομα Killer και μόλις τέλειωσε η πίστα είχε -10 Frags! "Πού πας με τέτοιο όνομα, ρε!", του είπα. Και δυστυχώς δεν είναι ο μόνος. Βλέπω κάτι Slayers, κάτι The Best, οι οποίοι μετά το τέλος της πίστας ζήτημα να έχουν κάνει ίσα ίσα ένα με δύο Frags. Βρε παιδιά, βάλτε κανένα πιο φυσιολογικό όνομα και μόλις μάθετε Quake, μετονομαστείτε σε κάτι που θα δικαιολογεί τα Frags που κάνετε. Κάπου δεν μου κάθεται καλά το Killer και -ταυτόχρονα- τα 10 Frags. Φυσικά αστειεύομαι, βάλτε ό,τι όνομα θέλετε. Εσείς θα γίνετε ρεζίλι!



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ & ΚΟΝΣΟΛΑ

Ο χειρισμός είναι το άλφα και το ωμέγα προκειμένου να μάθετε να παίζετε σωστά το Quake. Καταρχήν, πρέπει να γνωρίζετε ότι το σωστό Quake παίζεται με το ένα χέρι στο πληκτρολόγιο και το άλλο στο mouse. Μη γελάτε μερικοί μερικοί, γιατί πολλά έχουν δει τα ματάκια μου, οπότε θεωρώ σωστό να ξεκαθαρίσω τα βασικά. Εν συνεχεία τα πλήκτρα κίνησης του χαρακτήρα σας (Forward, Backwards, Step Left και Step Right) μην τα αναθέσετε στα κλασικά βελάκια κίνησης, αλλά κάπου στη μέση του πληκτρολογίου, ούτως ώστε να

υπάρχουν και άλλα πλήκτρα γύρω τους. Τώρα θα αναρωτιέστε "μα γιατί να το κάνουμε αυτό;". Θα σας εξηγήσω αμέσως...

Για κάθε όπλο αναθέστε ένα πλήκτρο γύρω και δίπλα από τα κουμπιά κίνησης που έχετε, ώστε να τα αλλάζετε γρήγορα και πρακτικά, χωρίς να χρειάζεται να σηκώνετε το χέρι σας από τα πλήκτρα κίνησης του χαρακτήρα. Πολλοί παίκτες έχουν τη συνήθεια να μην αναθέτουν κάθε όπλο σε ένα πλήκτρο, αλλά να χρησιμοποιούν μόνο το Next και Previews Weapon, προκειμένου να κάνουν τις αλλαγές των όπλων τους. Είναι "εγκληματικός" αυτός ο τρόπος παιχνιδιού, μια και όταν παίζεις αρκετά λεπτά σε μία πίστα χωρίς να έχεις πεθάνει, θα έχεις μαζέψει αρκετά όπλα και δεν θα μπορείς να εξοπλίζεσαι γρήγορα με το όπλο που θέλεις την κατάλληλη στιγμή! Επίσης, να διευκρινίσω ότι είναι καλό να έχετε ένα πλήκτρο για κάθε όπλο δίπλα σε αυτά της κίνησης, διότι είναι μαθηματικώς βέβαιο ότι σηκώνοντας το χέρι σας από τη θέση που βρίσκεται προκειμένου να πατήσετε κάποιο "μακρινό" πλήκτρο, καθώς θα προσπαθήσετε να επανατοποθετήσετε τα δάχτυλά σας στα σωστά πλήκτρα κίνησης, θα κάνετε λάθος! Τέλος, δεν χρειάζεται να σας υπενθυμίσω ότι πρέπει να έχετε ενεργοποιημένη την επιλογή Always Run.

Σε ό,τι αφορά τώρα το mouse, σίγουρα στο αριστερό κλικ θα έχετε το Fire. Η πλειονότητα των παικτών στο δεξί κλικ έχει το Jump (άλλοι παίκτες το έχουν στο Space). Σε περίπτωση που το mouse έχει τρία κουμπιά, αρκετοί είναι αυτοί που χρησιμοποιούν το μεσαίο για zoom ή για κάποιο όπλο στο οποίο είναι καλοί (π.χ. ο νικητής του GP 2000 SerpenT στο μεσαίο κουμπί του mouse έχει βάλει το Rail Gun).

Μεγάλη σημασία στην περιστροφή του χαρακτήρα σας και στη στόχευση έχει η ευαισθησία του mouse, γνωστή και ως sensitivity. Σε αυτό το σημείο χρειάζεται προσοχή, μια και κάθε παίκτης δεν έχει την ίδια "ευαισθησία" με το mouse, η δε μπάρα ρύθμισης της sensitivity από τα μενού του παιχνιδιού δεν επιτρέπει ρυθμίσεις ακριβείας, οπότε εδώ χρησιμοποιούμε την Console. Καταρχήν, τη φορτώνουμε πατώντας το πλήκτρο "~" και γράφουμε "\sensitivity #", όπου # μία αριθμητική τιμή, η οποία κυμαίνεται από το 1 μέχρι όσο θέλετε. Η μέγιστη τιμή που μπορείτε να βάζετε και να παίζετε άνετα θεωρώ πως είναι η 20. Οσο πιο μεγάλη τιμή βάζουμε τόσο πιο ευαίσθητο γίνεται το mouse στην κίνηση του χεριού μας [το 20 είναι για χειρουργούς :) ενώ το 1 για ανάπηρους]. Ετσι, λοιπόν, πρέπει να μάθετε να παίζετε με κάποια συγκεκριμένη sensitivity και αυτήν να χρησιμοποιείτε πάντα (οι πιο συνηθισμένες τιμές είναι 7-15).



"Καβαλώντας" τον αντίπαλό μου.



Πάνω δεξιά παρατηρήστε το Timer και τον αριθμό FPS που έχω!

Προτιμήστε να μη ρυθμίζετε τη sensitivity του mouse σας από την ειδική μπάρα που υπάρχει στο παιχνίδι, γιατί δεν μπορείτε να είστε σίγουροι ότι κάθε φορά την τοποθετείτε στο ίδιο σημείο.

Μια και ο λόγος για την κονσόλα του Quake, ας δούμε τι άλλο μπορείτε να κάνετε σε αυτήν προκειμένου να αποκομίσετε οφέλη. Η καλύτερη εντολή της κονσόλας, κατά την άποψή μου, είναι η "\CG_FOV #", όπου # μπορείτε να βάλετε μία τιμή από 1 μέχρι 360, που αντιπροσωπεύει την οπτική γωνία υπό την οποία θα βλέπετε το παιχνίδι. Το φυσιολογικό επίπεδο τιμής είναι 90 μοίρες, ενώ οι περισσότεροι παίκτες παίζουν σε τιμές ανάμεσα στις 100 και 120 μοίρες [δίνοντας την τιμή 360 είστε σαν μύγα :)]. Θα παρατηρήσετε ότι όσο πιο μεγάλη τιμή δίνετε τόσο πιο μεγάλο χώρο βλέπετε στην πίστα, ενώ θα νομίζετε ότι κινείστε πολύ πιο γρήγορα, αν και οι αντίπαλοι θα είναι πιο μικροί σε μέγεθος. Εν συνεχεία έχουμε την εντολή "\CG_DRAWGUN #", στην οποία αν δώσετε όπου # την τιμή 0, δεν θα βλέπετε το όπλο που κρατάτε, ενώ αν δώσετε 1, τότε επαναφέρετε το γραφικό του όπλου (συνιστάται σε όσους κατέχουν καλά το game και ξέρουν τι όπλο έχουν χωρίς να χρειάζεται να το βλέπουν). Επίσης, έχουμε την εντολή "\CG_DRAWTIMER #", όπου αν δώσετε την τιμή 1, τότε πάνω δεξιά στην οθόνη σας εμφανίζεται ένα χρονόμετρο που δείχνει πόση ώρα παίζετε τη συγκεκριμένη πίστα, ενώ με τιμή 0 το εξαφανίζετε (έμπειροι παίκτες το χρησιμοποιούν για να μετράνε περίπου κάθε πότε βγαίνουν στην πίστα τα Power Ups, Οπλα και Armors). Κλείνοντας, θα σας δώσω μία ολίγον τι περίεργη εντολή, η οποία δουλεύει ως εξής: Αφού δώσετε "com_ maxfps #" βάζοντας μία τιμή από 80 μέχρι 120 (ανάλογα με τον υπολογιστή σας και την κάρτα γραφικών), θα έχετε τη δυνατότητα να κάνετε μερικά Jumps, τα οποία χωρίς αυτήν δεν θα μπορούσατε να πραγματοποιήσετε (κοιτάξτε το σχετικό screenshot). Ουφ, τα είπα όλα, δεν πιστεύω να ξέχασα τίποτα. Ωραία, λοιπόν, πάμε παρακάτω :).

SPEED IS EVERYTHING!

Ας ξεκαθαρίσουμε ότι σκοπός στο Quake δεν είναι να απολαύσετε τα αρκετά καλά γραφικά που διαθέτει, αλλά να βεβηλώσετε το πτώμα του νεκρού αντιπάλου σας! Κοινώς να πάρετε πολλά Frags. Αν θέλετε να χαζέψετε γραφικά, καλύτερα να πάτε να

παίξετε άλλα παιχνίδια, όπως το The Longest Journey (παρεμπιπτόντως φοβερός τίτλος). Το παιχνίδι πρέπει να τρέχει με τη μεγαλύτερη δυνατή ταχύτητα προκειμένου να έχετε την καλύτερη απόδοση. Γενικότερα η ταχύτητα με την οποία παίζετε Quake ρυθμίζεται από δύο παράγοντες. Ο ένας είναι τα Frame Per Seconds (FPS εν συντομία), τα οποία όσο πιο υψηλά τόσο πιο καλά. Για να βλέπετε με πόσα FPS παίζετε Quake III, κατεβάστε την κονσόλα (πατώντας ˜) και γράψτε "\CG_ DRAWFPS #", δίνοντας όπου # το 1, ούτως ώστε στην άνω δεξιά γωνία να εμφανισθούν τα FPS με τα οποία παίζετε. Ο δεύτερος παράγοντας που ρυθμίζει περισσότερο την απόδοσή σας, και λιγότερο την ταχύτητά σας, είναι το Ping, που δείχνει την ταχύτητα με την οποία είστε συνδεδεμένοι στον server παίζοντας Multiplayer. Το καλό Ping είναι το χαμηλό Ping (εν αντιθέσει με τα FPS), προκειμένου να παίξετε ομαλά και να μην έχετε προβλήματα στόχευσης [γιατί αν το Ping είναι πολύ υψηλό (άνω του 200), τότε οι αντίπαλοι φαίνονται σπαστά], πρέπει δε να έχετε τουλάχιστον 55.600 modem. Οι περισσότεροι Quakers που σέβονται τον εαυτό τους και θέλουν να κάνουν καλές εμφανίσεις, έχουν σύνδεση ISDN, η οποία αποδίδει ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ!

Επειδή όμως το Ping θέλει χρήμα για να το κατεβάσετε, ας ασχοληθούμε με κάτι πιο χειροπιαστό: Πώς μπορείτε να ανεβάσετε τα FPS σας, προκειμένου το παιχνίδι να τρέχει στην τσίτα! Με το που θα βάλω όμως στην παρούσα πρόταση τελεία, ξεχάστε και τα φοβερά γραφικά του Quake. Το παν είναι η ταχύτης...

Μπείτε στο Quake και πηγαίνετε στο Setup-System-Graphics. Από εκεί ρυθμίστε όσα Settings αναφέρω με τις αντίστοιχες τιμές. Εχουμε και λέμε: Video Mode-640x480, Color Depth-16bit, Lighting-Vertex, Geometric Detail-Low, Texture Detail-Low, Texture Quality-16bit, Texture Filter-Bilinear. Τώρα κάνετε κλικ στην επιλογή Sound (στα αριστερά) και ρυθμίστε μόνο τη Music στο μηδέν και Sound Quality-Low. Επιστρέψτε στο αρχικό μενού του Quake III, μπείτε στο Setup- Game Options και ρυθμίστε ως εξής: Simple Items-On, Marks On Walls-Off, Ejecting Brass-Off, Dynamic Lights-Off, Identify Targets-On και High Quality Sky-Off. Ουφ, τα είπα όλα. Τώρα, από άποψη γραφικών τα έχετε πατώσει όλα στο Quake, αλλά θα τρέχει τζι-τζι[(κι) ή και τζατζίκι αν το θέλετε]. Οσες επιλογές δεν ανέφερα μπορείτε να τις ρυθμίσετε όπως θέλετε.

Επειτα από όλες αυτές τις ρυθμίσεις θα πιάνετε τα μεγαλύτερα FPS. Αν διαθέτετε βαρβάτα μηχανήματα, μπορείτε να ενεργοποιήσετε επιλογές για καλύτερα γραφικά, φροντίστε όμως να μην πέσετε κάτω από 80-90 FPS. Επίσης, μεγάλο ρόλο παίζουν οι drivers της κάρτας γραφικών σας, γι' αυτό φροντίστε να μένετε Up To Date, διότι θα δείτε μεγάλη διαφορά. Τέρμα όμως με τα προκαταρκτικά. Ας προχωρήσουμε στο ίδιο το παιχνίδι και για την ακρίβεια στα...

ΟΠΛΑ!

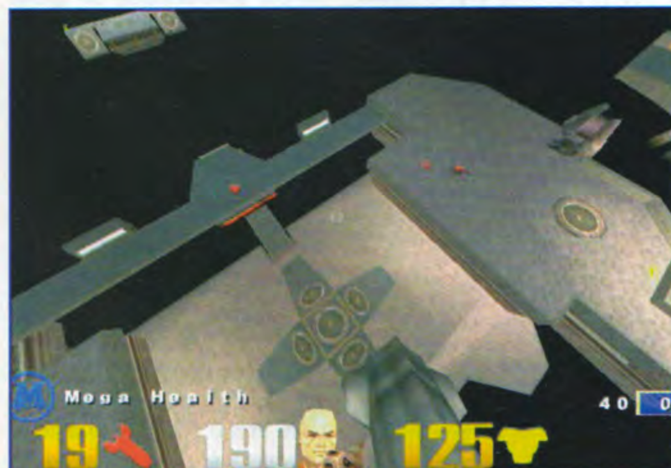
Αρχίζοντας από το κλασικό "Κάθε όπλο είναι χρήσιμο", θα προσθέσω επίσης ότι "Κάθε όπλο είναι χρήσιμο!". Ωραία, αφού το εμπεδώσατε, δεν το επαναλαμβάνω. Επίσης, να γνωρίζετε ότι κάθε όπλο χρησιμοποιείται για την κατάλληλη δουλειά και την κατάλληλη στιγμή. Τέλος, πρέπει να μάθετε να εναλλάσσεστε μεταξύ των όπλων και να μην "κολλάτε" με ένα όπλο κυνηγώντας τον αντίπαλο. Συνεχίζω με αναλυτικές συμβουλές και στρατηγικές για κάθε όπλο.



BFG: Τι να πει κανείς γι' αυτό το όπλο! Απλώς είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει. Κατά την άποψή μου, βέβαια, δεν είναι ισορροπημένο όπλο και δεν έπρεπε να υπάρχει καν στο παιχνίδι. Κάνει απίστευτα μεγάλη ζημιά, με Splash Damage, πολύ γρήγορη ριπή. Εχετε και 20 Ammo παίρνοντάς το, ενώ κάθε Ammo Pack σας δίνει 20 ακόμα BFGιες. Κοινώς "Klafta Xaralampe". Πρόκειται για ένα όπλο το οποίο ακόμα και στα χέρια των νέων είναι θάνατος. Δεν χρειάζεται να σε πετύχει απευθείας, ακόμα και μία ξόφαλτση να σου έρθει, έχεις γίνει σκόνη. Με το όπλο αυτό δύο πράγματα πρέπει να προσέχετε: αφ' ενός να μην αυτοκτονήσετε (σε στενούς διαδρόμους κ.λπ.) και αφ' ετέρου να μην κρατάτε συνέχεια πατημένο το Attack για να μη σας τελειώνουν γρήγορα τα Ammo· ακόμα και μια (καλοζυγιασμένη) βολή είναι πέρα για πέρα αρκετή για να σας απαλλάξει από τον αντίπαλο.



Gauntlet: Το μόνο όπλο που δεν χρειάζεται Ammo! Κάνει αρκετά μεγάλη ζημιά, ενώ αν κατορθώσεις να σκοτώσεις τον αντίπαλο με αυτό, επιβραβεύεσαι με ένα "Humiliation!" και ο αντίπαλος γίνεται ρόμπα ξεκούμπωτη. Η αξία του δεν είναι αναγνωρισμένη, ωστόσο αρκετοί παίκτες το χρησιμοποιούν ανελλιπώς. Για παράδειγμα, αν ο αντίπαλος έχει στριμωχτεί σε καμιά γωνία ή ξέρετε ότι θα έρθει από το διάδρομο, οπλίζεστε και ορμάτε. Προσπαθήστε να μην κεντράρετε τον αντίπαλο με το Gauntlet, αλλά να τον χτυ-



Εχοντας πάρει το Megahealth στην Q3DM17. Καθόλου εύκολη υπόθεση, ιδίως όταν ο αντίπαλος έχει Rail, οπότε γίνεστε πανεύκολος στόχος.



Με ένα καλοζυγισμένο Rocket Jump από αυτό το σημείο της Q3Tourney4 μπορείτε να βρεθείτε αγκαλιά με τη Red Armor.



Και σε αυτό το σημείο της πίστας μπορείτε να φθάσετε με Rocket Jump. Σίγουρα θα καταφέρετε να πάρετε 2 με 3 Frags από αντιπάλους που δεν θα μπορέσουν να σας εντοπίσουν.



Αρκετοί είναι αυτοί που αμολάνε ατελείωτες ρουκέτες έτσι ώστε να σας εμποδίσουν να πάρετε το Rail στην Q3DM17. Προσωπικά, πάντως, θεωρώ πιο αποτελεσματικό το Machine Gun.

πάτε με μία ελαφριά κλήση προς τα δεξιά (θέλει εξάσκηση). Επίσης, καλή τεχνική είναι να σκύβετε απότομα κρατώντας το Gauntlet και να επιτίθεστε στον αντίπαλο. Αξιόλογη είναι η χρήση του αν βρίσκεστε στο σημείο όπου θα προσγειωθεί ο αντίπαλος, αν έχει μπει σε Jump Pad. Προσωπικά την έχω πατήσει άπειρες φορές και ενώ είμαι καργαρισμένος από όπλα και πηδάω από το Jump Pad, βλέπω από κάτω έναν κακομοίρη με Gauntlet και από τη σιγουριά μου ότι θα τον πετύχω, αστοχώ, πέφτω πάνω στο Gauntlet του και χάνω! Στη συνέχεια ακούω το Humiliation, μου τη δίνει στα νεύρα και αρχίζω να βαράω το κεφάλι μου στο keyboard :).



Grenade Launcher: Ακόμη ένα από τα παρεξηγημένα όπλα του παιχνιδιού. Μερικοί το χρησιμοποιούν σπάνια, ενώ άλλοι καθόλου. ΟΚ, δεν λέω ότι είναι από τα καλύτερα όπλα, αλλά σε συγκεκριμένα σημεία είναι ό,τι καλύτερο. Αν, για παράδειγμα, γνωρίζετε ότι σας ακολουθεί αντίπαλος και είστε σε διάδρομο, γυρνάτε με την όπισθεν και του αφήνετε ένα "χαλί" από Grenades, που μόλις το πατήσει θα γίνει μαύρο χάλι. Επίσης, σε σημεία όπου μαζεύεται πολύς κόσμος, πρέπει να κάθεστε κρυμμένοι πίσω από μία γωνία και να αμολάτε αβέρτα κουβέρτα Grenades, μια και κάνουν γκελ στους τοίχους. Προσοχή μόνο μην πατήσετε τις δικές σας βόμβες.



Machine Gun: Το δεύτερο όπλο με το οποίο ξεκινάτε κάθε πίστα. Διαθέτει την ταχύτερη επαναλαμβανόμενη ριπή από όλα τα όπλα στο παιχνίδι. Δεν χρησιμοποιείται αρκετά, καθώς κάνει τη μικρότερη ζημιά από όλα τα όπλα. Όσοι έχετε αξιόλογο σημάδι και την ικανότητα να κολλάτε το στόχαστρο στον αντίπαλο, θα πάρετε αρκετά Frags, εάν ο αντίπαλος δεν έχει πολύ Health ή εσείς έχετε Quad Damage. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί έπειτα από επιτυχημένες βολές με Rail Gun, αν και καλό θα ήταν να προτιμήσετε κάποιο όπλο που κάνει μεγαλύτερη ζημιά (λέγε με Plasma ή Shotgun).

Κλείνοντας θα αναφερθώ σε μία λεπτομέρεια του όπλου και συγκεκριμένα στη χρήση του στις πίστες Q3DM17 και Q3Tourney6, αλλά και σε όσες άλλες είναι Space και έχουν Jump Pads που σας στέλνουν σε μεγάλη απόσταση. Στην Q3DM17, λοιπόν, το Rail Gun (το "must" όπλο της συγκεκριμένης πίστας) βρίσκεται σε ένα "νησάκι" και για να φτάσετε σε αυτό, πρέπει να διανύσετε μεγάλη απόσταση μέσω ενός Jump Pad. Εάν λοιπόν ο αντίπαλος μπει στο Jump Pad, για να πάει να πάρει το Rail, όση ώρα είναι στον αέρα πρέπει να τον πυροβολείτε με το Machine Gun [εκτός αν έχετε Rail και καλό - εύστοχο χέρι ;)]. Εάν επιτύχετε αρκετές φορές, το πιθανότερο είναι ο αντίπαλος να πέσει εκτός του "νησιού" ...στο κενό, διότι κάθε επιτυχημένη βολή δίνει μία μικρή ώθηση στον αντίπαλο, οπότε πολλές επιτυχημένες βολές τον στέλνουν στου Diablo II τη μάνα :).



Plasma Gun: Φοβερό και αρκετά γρήγορο όπλο. Χρησιμοποιείται κατά κόρον με Quad Damage, αλλά και ως βασικό όπλο. Επίσης, κάνει Splash Damage, σε μικρή ακτίνα όμως, οπότε προσοχή μην κολλήσετε σε κανέναν τοίχο και αρχίσετε να πυροβολείτε. Είναι ένα από τα όπλα που θέλει τρομερή επιδεξιότητα και αν καταφέρετε να το χειρίζεστε, έστω και απλώς καλά (δεν συζητάω για τέλεια), θα σφάξετε κόσμο και κοσμάκη. Αυτό που πρέπει να προσέξετε είναι να έχετε κολλημένο το στόχαστρο στον αντίπαλο, προκειμένου κάθε βολή να πηγαίνει στο στόχο πάνω και λίγες να αστοχούν. Σημαδεύετε τους εχθρούς σας από τη μέση και πάνω, έτσι ώστε ακόμα και αν πηδάνε σαν κατσίκια όλη την ώρα, εσείς να τους χτυπάτε. Όσο θα μεγαλώνει η απόστασή σας από τον αντίπαλο τόσο θα μειώνεται η ευστοχία σας με το Plasma, μια και οι "σφαίρες" ταξιδεύουν με σχετικά αργή ταχύτητα.

Επίσης, να το χρησιμοποιείτε έπειτα από εύστοχες βολές με Rail, όταν η ζωή του αντιπάλου θα έχει μειωθεί στο ελάχιστο, καθώς ένα όπλο όπως το Plasma Gun, με ταχύτατη ριπή και μεγάλη Damage, θα σας λύσει τα χέρια. Κλείνοντας να σημειώσω κάτι που παρατήρησα τελευταία: Εάν είστε στη μειονεκτική θέση ο αντίπαλος να έχει Rail και εσείς μόνο Plasma, ενώ η απόσταση που σας χωρίζει είναι αρκετά μεγάλη ώστε το Rail στα χέρια του αντιπάλου ισοδυναμεί με βέβαιο θάνατο, τότε αυτό που πρέπει να κάνετε είναι κατά μέτωπον επίθεση πυροβολώντας συνέχεια (να κινείστε και λίγο αριστερά-δεξιά). Τι θα πετύχετε; Πολύ απλά, η ταχύτητα ριπής, το έντονο φως που έχει κάθε "σφαίρα" και ο ήχος θα επηρεάσουν την ευστοχία και την αυτοσυγκέντρωση του αντιπάλου, ώστε να υπάρχουν περισσότερες πιθανότητες να αστοχήσει! Έτσι, θα



Ο αντίπαλος προσπαθεί να πάρει το Rail και σε όλη τη διάρκεια της διαδρομής τον γαζώνω με το Machine Gun. Εάν τον πετύχω περισσότερες από 5 με 6 φορές, σίγουρα από τη φόρα θα πέσει κάτω.



Έχοντας το Timer πάνω δεξιά και γνωρίζοντας ότι κάθε 2 λεπτά βγαίνει το Quad (εκτός από την πρώτη φορά που βγαίνει περίπου στο 1 λεπτό), μπορείτε να το έχετε πάντα δικό σας.

βρεθείτε σώμα με σώμα εκεί όπου το Rail δεν είναι τόσο καλό όσο το Rocket ή το Plasma. Καλά, μιλάμε ότι έχω κάνει διατριβή :).



Rail Gun: Όπλο για παίκτες με πείρα, το οποίο στα χέρια τους γίνεται θανατηφόρο. Αρκετές φορές θα σας έρθει χτύπημα από εκεί που δεν το περιμένατε και θα σας αφήσει με ελάχιστο Health. Πρόκειται για το πιο αργό όπλο σε επανάληψη βολής, αλλά και από τα πιο θανατηφόρα (το BFG εξαιρείται, είναι εξωπραγματικό όπλο). Εδώ το αν θα πετύχετε είναι θέμα καθαρά "χεριού", δηλαδή εξάσκησης. Υπάρχουν, όμως, μερικοί βασικοί κανόνες. Εάν ο αντίπαλος μπει σε Jump Pad και έχετε Rail, είναι καταδικασμένος! Τούτο διότι τα Jump Pads στέλνουν τους παίκτες σε συγκεκριμένη πορεία στον αέρα, οπότε δεν χρειάζεται τρομερή ακρίβεια για να τους πετύχετε. Επίσης, αφού πετύχετε μία η δύο φορές τον αντίπαλο (αναλόγως τι Armors και Health έχει μαζέψει), αλλάξτε όπλο. Εξοπλισθείτε με κάτι πιο γρήγορο σε ριπή, που κάνει Mass Damage, όπως τα Plasma Gun, Shotgun ή ακόμα και Machine Gun. Με αρκετή εξάσκηση θα τα καταφέρετε!

Rocket Launcher: Κατά πολλούς, το καλύτερο όπλο του παιχνιδιού! Αν δεν το πάρουν στα χέρια τους, δεν νιώθουν αυτοπεποίθηση, ενώ αν το δουν στα χέρια του αντιπάλου και δεν το έχουν αυτοί, τότε τους πιάνει αμόκ. Όπλο το οποίο μπορείς να βρεις σε κάθε πίστα. Μοιάζει να είναι αρκετά εύκολο στη χρήση του, στην πραγματικότητα, όμως, χρειάζεται πολλή πείρα και άψογη τεχνική κατάρτιση προκειμένου να εκμεταλλευτείτε στο έπακρο τις δυνατότητές του. Ξεκινώντας με το όπλο έχετε δέκα Rockets, ενώ κάθε Ammo Pack σας δίνει άλλες πέντε.

Επειδή το όπλο διαθέτει τρομερή Splash Damage, πρέπει να στοχεύετε στα πόδια του αντιπάλου, προκειμένου να κάνετε ικανοποιητική ζημιά. Για να φτάσετε στο επίπεδο να πετυχαίνετε τον αντίπαλο απευθείας, πρέπει να έχετε στο ενεργητικό σας ατελείωτα ξενύχτια στο Quake. Επίσης, είναι φοβερό και τρομερό όπλο για Quad Damage, μια και πολλές φορές μία επιτυχημένη ρουκετιά (κατά το γνωστό τραγούδι, "Στου MaNoLi την ταβέρνα έπεσε μια Ρουκετιά") είναι ικανή να σας χαρίσει Frag.

Προσοχή μόνο γιατί πολλοί είναι αυτοί που την έχουν πατήσει



Στην Q3DM15, έχοντας πάρει την Power Armor, μπορείτε να περπατήσετε στη λάβα.







Κάπως έτσι θα βλέπετε τα πράγματα όταν βάλετε Fov 360 μοίρες.



Αλλο ένα καλό στέκι για περίπτερο :)

με Quad και Rocket! Δηλαδή, καθώς τρέχετε κραδαίνοντας το Rocket Launcher και έχετε και Quad, βιάζεστε να βρείτε κάποιο θύμα πριν να τελειώσει η διάρκεια του Quad. Επειτα από μία στροφή βρίσκεστε Face to Face με έναν λαχταριστό αντίπαλο. Ε, ασυναίσθητα τον χτυπάτε, με αποτέλεσμα να πάρετε μεν το Frag, αλλά να γίνετε και εσείς κομμάτια (χάνοντας Rocket Launcher, Quad και το Frag που μόλις πήρατε!) από το Splash Damage της Quad ρουκέτας. Γι' αυτό, φίλτατοι, ποτέ σε στενόχωρα μέρη Quad και Rocket, διότι σίγουρα θα φάτε Splash Damage. Σε αυτές τις περιπτώσεις προτιμήστε Plasma με Quad ή ακόμα καλύτερα Shotgun, που δεν έχει Splash Damage.

Επίσης, το Rocket Launcher σας προσφέρει το γνωστό Rocket Jump, το οποίο θα αναλύσω εκτενέστερα στο επόμενο τεύχος. Τέλος, μάθετε να στοχεύετε με προοπτική όταν έχετε το Rocket, επειδή οι πύραυλοι πηγαίνουν σχετικά αργά (και όσο πιο μακριά ο αντίπαλος τόσο πιο αργά θα φτάσουν), τουτέστιν στοχεύστε και αμολήστε τη Rocket εκεί που θα πάει ο αντίπαλος και όχι εκεί που είναι. Σε μερικά screenshots θα δείτε παραδείγματα.

Shotgun: Η δίκαννη επαναληπτική καραμπίνα. Παίρνοντάς την έχετε 10 Ammo, ενώ με κάθε Ammo Pack αποκτάτε άλλα 10. Μεταξύ των μειονεκτημάτων του όπλου είναι ότι δεν έχει Splash Damage, αν και για Newbies αυτό μπορεί να θεωρηθεί Bonus, αφού μειώνει τις πιθανότητες ατυχούς αυτοκτονίας (κλασική σκηνή: Newbie Face to Face με τον τοίχο και του έχει ανοίξει κάτι τρύπες... να, με το συμπάθιο!). Ενα από τα καλύτερα όπλα του παιχνιδιού, το οποίο βρίσκεται -κακώς- στη σκιά του Rocket Launcher. Είναι ικανό να ξεπαστρέψει τον αντίπαλο εάν του την ανάψετε εξ επαφής στο στέρνο :). Κάνει αξιόλογη ζημιά και σε απόσταση, αλλά όσο πιο μακριά τόσο πιο λίγα (ή ακόμα και κανένα) σκάγια φτάνουν στον εχθρό. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί έπειτα από μία ή δύο επιτυχημένες βολές με Rail στον αντίπαλο, αφού έχετε σαφώς ταχύτερη ριπή από το προαναφερθέν όπλο. Ακόμα, σε στενά περάσματα είναι ό,τι πρέπει, επειδή συχνά πυκνά έρχεστε σώμα με σώμα με τον αντίπαλο. Είναι από τα όπλα που χρησιμοποιούνται με Quad Damage και σπέρνει τον πανικό στους αντιπάλους. Δεν χρειάζεται να έχετε αξιόλογο ταλέντο στη σκοποβολή, ούτε σταθερό χέρι (ακόμα και με Parkinson μπορείς να παίξεις με αυτό το όπλο). Μία δοκιμή θα σας πείσει. Μην το παραμελήσετε γιατί μπορεί να σας κοστίσει πολλά Frags. Θα συνεχίσουμε όμως στο επόμενο τεύχος. PC





Πειράζοντας την εντολή Com_Maxfps μπορείτε άνετα να πηδήξετε αυτό το τειχάκι.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τονίζω σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να μου στέλνουν μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr Η διεύθυνση shodan@otenet.gr αποτελεί πια παρελθόν. Θέλω, όμως, να σας ζητήσω να μη μου στέλνετε e-mails γραμμένα σε Greek-English, διότι γενικά δεν απαντώ σε τέτοια μηνύματα, οπότε ο κόπος σας θα πάει χαμένος. Είναι, δηλαδή, τόσο δύσκολο να γράφετε στην ελληνική γλώσσα; Επίσης παρακαλείστε στα e-mails να γράφετε ολόκληρο το ελληνικό όνομά σας και, αν θέλετε φυσικά, το nickname που χρησιμοποιείτε.

ΠΕΡΙ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ REVIEWS ΜΟΥ

Μερικοί αναγνώστες αναρωτιούνται με τι κριτήρια βαθμολογώ ένα παιχνίδι και, συγκεκριμένα, πώς βγήκε η βαθμολογία στο "Προσωπικά" στο άρθρο μου για το Baldur's Gate 2. Ρωτούν, δηλαδή, πώς έδωσα στο "Προσωπικά" 98% όταν στα επιμέρους θέματα η βαθμολογία ήταν χαμηλότερη.

Αν και νόμιζα ότι το θέμα αυτό είναι καθαρό, ποτέ δεν είναι αργά να το ξεκαθαρίσω όσο περισσότερο μπορώ. Καταρχήν, θέλω να πω στους αναγνώστες του περιοδικού ότι είμαι εναντίον των βαθμολογιών. Αυτό με το σκεπτικό ότι όταν γράφεις ένα review 4-6 σελίδων κάθε βαθμολογία περιττεύει, πολύ περισσότερο τη στιγμή που μόνη της η βαθμολογία δεν μπορεί με τίποτα να αντιπροσωπεύσει τον πλούτο των σκέψεων που έχεις αναπτύξει στο άρθρο. Με άλλα λόγια, αν περνούσε από το χέρι μου, θα καταργούσα το σύστημα βαθμολογίας στα reviews. Από τη στιγμή, όμως, που το περιοδικό θεωρεί σωστό να βαθμολογούνται τα παιχνίδια που παρουσιάζονται στις σελίδες του, δεν μπορώ παρά να υπακούσω και να προσπαθήσω να είμαι όσο πιο συνεπής μπορώ στην επίσημη αυτή κατεύθυνση.

Στο άρθρο μου για το Diablo 2 έδωσα ως γνωστόν την ακόλουθη βαθμολογία:

ΓΡΑΦΙΚΑ: 97
ΗΧΟΣ: 97
ΣΕΝΑΡΙΟ: 94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ: 90
ΔΡΑΣΗ: 97 και
ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ: 98

Τα γραφικά, τον ήχο, το σενάριο, το χειρισμό και τη δράση προσπαθώ να τα βαθμολογώ όσο πιο αντικειμενικά μπορώ, διότι είναι προφανές ότι όποιος γράφει ένα άρθρο καταγράφει πάντοτε την υποκειμενική άποψή του. Σε αντίθεση με πολλούς reviewers, έχω τονίσει επανειλημμένα ότι στα γραφικά και τον ήχο το 95% των σημερινών παιχνιδιών δεν μπορεί με τίποτα να πάρει κάτω από 80-85% - και αυτό στη χειρότερη περίπτωση. Τούτο διότι η συντριπτική πλειονότητα των παιχνιδιών που κυκλοφορούν είναι σχεδόν τέλεια στους δύο προαναφερθέντες τομείς, από όποια πλευρά και αν τα κρίνει κάποιος. Ελάχιστα υστερούν, και όποτε αυτό συμβαίνει, αφορά συνήθως στο speech (ομιλίες). Αντίθετα, στο σενάριο και το χειρισμό παρουσιάζονται τα περισσότερα προβλήματα, όπως φτωχό σενάριο χωρίς πρωτοτυπία και εσωτερική λογική, προβλήματα στο χειρισμό όπως έλλειψη saves (π.χ. το Diablo 2), απουσία δυνατότητας εμφάνισης των διαλόγων και σε κείμενο στην οθόνη, προβλήματα στην κίνηση των χαρακτήρων και τη λειτουργικότητα του χειρισμού. Τέλος, ίσως ο σημαντικότερος τομέας στη βαθμολογία ενός παιχνιδιού -και αυτός που κυρίως πρέπει να παρακολουθείται- είναι η δράση. Παιχνίδι του οποίου η δράση παίρνει κάτω από 80% σημαίνει ότι έχει πρόβλημα. Αντίθετα όσο υψηλότερη είναι η βαθμολογία της τόσο πιο πλούσια και εθιστική είναι.

Συμπερασματικά, λοιπόν, η παράμετρος "Προσωπικά" αποτυπώνει την αμιγώς προσωπική μου άποψη, είναι δε ανεξάρτητη από τις λοιπές παραμέτρους. Για να γίνω ακόμη πιο σαφής, μπορεί σε ένα παιχνίδι να δώσω: Γραφικά: 60, Ηχος: 40, Σενάριο: 30, Χειρισμός: 50 και Δράση: 80 και στο Προσωπικά να δώσω 95.

Αυτό σημαίνει ότι με διασκέδασε ιδιαίτερα και μου χάρισε αρκετές ευχάριστες ώρες παρά την κακή έως μέτρια απόδοσή του στις άλλες παραμέτρους. Εδώ μόνο ένα σημείο θέλει προσοχή: η δράση δεν πρέπει να έχει ποσοστό μικρότερο του 80%, ώστε στο "Προσωπικά" να υπάρχει περιθώριο έως και για 95% βαθμολογία.

Βέβαια, υπάρχει το ενδεχόμενο ένα παιχνίδι στις επιμέρους βαθμολογίες να έχει πάρει και 90%, ενώ στο "Προσωπικά" 75%, επειδή μου την "έσπασε" για μία σειρά από λόγους που δεν είναι δυνατόν να συμπεριληφθούν στις επιμέρους βαθμολογίες.

Θέλω να πιστεύω ότι σας έδωσα να καταλάβετε τον τρόπο με τον οποίο βαθμολογώ ένα παιχνίδι, άσχετα με τον αν συμφωνείτε μαζί μου.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΑΡΟΥΔΑΣ (General McNeil) θέλει να του εξηγήσω τη χρησιμότητα της στήλης "Αρχίζοντας την περιπέτεια" που υπάρχει σε πολλά από τα reviews μου.

Αυτό το θέμα έχει τις ρίζες του στη μακρινή εκείνη εποχή που είχα αρχίσει να γράφω στο "Pixel" και αργότερα στο "PC Master". Η τότε διεύθυνση του περιοδικού είχε θεωρήσει σωστό -και εγώ είχα συμφωνήσει- να συνοδεύει κάθε παιχνίδι ένα "ξεκίνημά" του, επειδή για πρώτη φορά παρουσιάζαμε το είδος των adventures, κάτι το οποίο παγιώθηκε στη συνέχεια, καθώς πολλοί αναγνώστες το ζητούσαν με γράμματά τους.

Η πράξη έχει δείξει ότι στην πλειονότητά τους οι αναγνώστες θέλουν στην παρουσίαση κάθε παιχνιδιού να βλέπουν μία ενότητα για το πώς να το ξεκινήσουν, αφού αυτό τους βοηθά περισσότερο από οτιδήποτε άλλο να μπουν στο πνεύμα του. Ισως επειδή η συγκεκριμένη ανάγκη καλύπτει μία γενικότερη του αγοραστικού κοινού, οι περισσότερες εταιρείες σταδιακά υιοθέτησαν την τακτική να παρουσιάζουν μία σχετική ενότητα, και πλέον σε πλήθος manuals υπάρχει αντίστοιχο κεφάλαιο. Θεωρώ τιμητικό το γεγονός ότι όταν το "Pixel" -και λίγο αργότερα και το "PC Master"- παρουσίαζε την αρχή κάθε παιχνιδιού, κανένα άλλο περιοδικό σε όλο τον κόσμο δεν έκανε κάτι ανάλογο. Υπήρξαμε, δηλαδή, πρωτοπόροι σε παγκόσμιο επίπεδο.

Εύλογα θα αναρωτηθείτε αν είναι ανάγκη να υπάρχει ενότητα "Αρχίζοντας την περιπέτεια" στην παρουσίαση κάθε παιχνιδιού. Η απάντησή μου είναι αρνητική. Καλώς ή κακώς, όμως, εκείνο που μετρά δεν είναι η δική μου εκτίμηση, αλλά οι ανάγκες των χρηστών. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι προτού γράψω το review μου για το adventure "Οδύσσεια" είχα δεχθεί 16 e-mails, με

τα οποία οι gamers με ρωτούσαν τι πρέπει να κάνουν προκειμένου να μπουν στην Τροία. Ενώ για εμένα αυτό ήταν κάτι το εξαιρετικά απλό και προφανές, για άλλους -κυρίως μάλιστα για τους νέους παίκτες- φάνταζε ιδιαίτερα δύσκολο.

Με την ευκαιρία αναφέρω ότι το δεύτερο στη σειρά αίτημα των αναγνωστών είναι να μη δημοσιεύω φωτογραφίες από τη μέση ή το φινάλε των παιχνιδιών, διότι έτσι -όπως υποστηρίζουν- αποκαλύπτονται μυστικά και "χαλάει" το μυστήριο.

Αν και δεν συμφωνώ με την άποψή τους, είμαι υποχρεωμένος να τη δεχτώ, αφού αυτό ζητά η συντριπτική πλειονότητα των αναγνωστών που επικοινωνούν μαζί μου. Τρίτο στη σειρά αίτημά τους είναι να γίνεται λεπτομερής κατά το δυνατόν αναφορά στο χειρισμό των παιχνιδιών. Ειλικρινά δεν ξέρω αν αυτό είναι αποτέλεσμα της αγοράς κυρίως πειρατικών τίτλων, πάλι όμως είμαι υποχρεωμένος να εισακούσω το αίτημα.

LOOM

Ο ΚΩΣΤΑΣ ΓΕΡΟΝΤΗΣ (BlackCoatMan) μου έγραψε τα παρακάτω για το παιχνίδι αυτό:

"Φίλε Adventουρινάκη,

Το Loom το βρήκα σε κάποιο από τα δεκάδες abandonware sites στο net. Ημουν πολύ περίεργος να δω τι στο καλό είναι, μια και Loom άκουγα και Loom δεν έβλεπα...

Δεν μπόρεσα να συγκρατηθώ και να μη σου στείλω e-mail! Για το Loom δεν ξέρω τι νομίζεις, αλλά για μένα είναι από τα καλύτερα και ΟΜΟΡΦΟΤΕΡΑ adventures που έχω δει και παίξει ποτέ, με τέλειο σενάριο και ήχο και γραφικά πολύ ικανοποιητικά! Με το που το ξεκίνησα το τελείωσα την ίδια μέρα, δεν σηκώθηκα καθόλου! Εχω αρχίζει να καταλαβαίνω πού βασίζεις την άποψή σου για τα 3D adventures απέναντι στα 2D..."

Τι να πω εγώ; Ισως το πιο πρωτότυπο adventure που κυκλοφόρησε ποτέ. Χάρμα οφθαλμών! Ενα σπάνιο δημιούργημα του μεγάλου Brian Moriarty, της άλλοτε κραταιάς Infocom, ο οποίος κατέχει σήμερα διευθυντική θέση στο πολύ μεγάλο site MPLAYER.

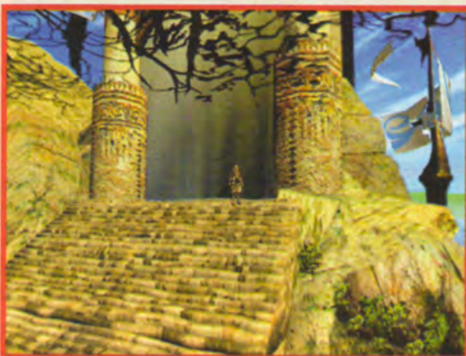
ΟΔΥΣΣΕΙΑ

Πάρα πολλοί αναγνώστες αδυνατούν να περάσουν το ναό του Αιόλου περίπου στην αρχή του παιχνιδιού, "κολλώντας" σε διάφορα σημεία του γρίφου, γεγονός που μου έχει κάνει εντύπωση - δεν ξέρω, τελικά, αν το demo του παιχνιδιού που δημοσίευσε το περιοδικό αφορά στο συγκεκριμένο σημείο. Τέλος πάντων...

Αφού συζητήσεις με τον Αγέα και αυτός πέσει νεκρός, πάρε από το τραπέζι το διαμάντι πατώντας το spacebar (με το F2 το βάζεις στο inventory σου) και βγες έξω. Ανέβα το μονοπάτι προς το ναό. Στην οθόνη που δείχνει τα πολλά πεσμένα άνθη-λουλούδια πάτα το spacebar για να πάρεις ένα και εν συνεχεία το F2 για να το βάλεις στο inventory σου. Μπες στο ναό και προχώρα στον κύκλο από τον οποίο ανεβαίνουν προς τη σκεπή του ναού κάτι αντικείμενα που μοιάζουν με κορδέλες. Πάτα το F1 για να εμφανίσεις το inventory σου, διάλεξε το λουλούδι πατώντας το spacebar, ξαναπάτα το F1 για να κλείσεις το inventory σου, προχώρα προς στο κέντρο του κύκλου και πάτα το

ΟΔΥΣΣΕΙΑ



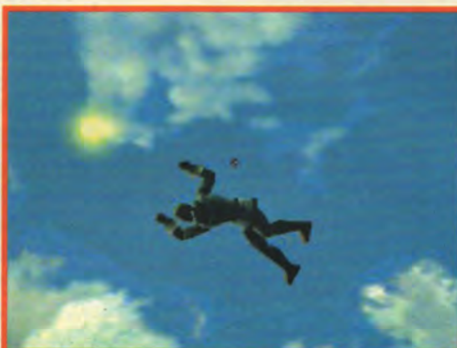





ULTIMA 9



Μήπως πλησίασα πολύ κοντά;



ΠΕΕΕΕΕΦΤΩΩΩΩΩ...



Βλέποντας τη Valoria αφ' υψηλού.



"He was safely transported to Stonegate... and by one of great power..."



Ο Avatar διακοπές στην Ελβετία!



AAAAAAARG!



Τελικά, το παρατήρησα: μερικές columns είναι μεγαλύτερες από κάποιες άλλες.



ΕΙΚΟΝΑ 1

enter. Αφήνοντας το λουλούδι, το ομοίωμα ενός "αερόστατου" εμφανίζεται στην είσοδο του ναού. Τώρα πλησίασε τους τοίχους που είναι βόρεια και νότια όπως κοιτάς και πάρε τα έξι πλακίδια που αντιστοιχούν στους ανέμους (στη βόρεια μεριά είναι τα ΕΥΡΟΣ: ανατολικός άνεμος, ΝΟΤΟΣ: νότιος άνεμος, ΚΑΛΑΪΣ: θερμός άνεμος και στην νότια τα ΖΕΦΥΡΟΣ: δυτικός άνεμος, ΖΕΤΗΣ: υγρός άνεμος και ΒΟΡΕΑΣ: βόρειος άνεμος). Ανέβα τα σκαλοπάτια και πλησίασε στη "φραγμένη" από τις "ακτίνες" είσοδο. Τοποθέτησε ένα-ένα τα πλακίδια στις ειδικές θέσεις της εισόδου. Η διαδικασία είναι η εξής: πατάς το F1, κινείς τα αντικείμενα μέχρι να διαλέξεις ένα πλακίδιο ανέμου, πατάς το spacebar για να το πάρεις, πατάς το F1 για να κλείσεις το inventory σου και εν συνεχεία το enter για να το τοποθετήσεις.

Πρόσεξε μόνο ότι θα πρέπει να στέκεσαι μπροστά από μία συγκεκριμένη θέση στην πόρτα για να τοποθετήσεις ένα πλακίδιο σ' αυτήν. Αφού τα βάλεις όλα στη θέση τους και εφόσον στέκεσαι ακριβώς μπροστά στην είσοδο, θα πάρεις το διαμάντι στα χέρια σου και με αυτό θα απενεργοποιήσεις τις ακτίνες της εισόδου. Τώρα γύρνα στην είσοδο-έξοδο του ναού.

Εχοντας προσφέρει το λουλούδι θα δεις εδώ το ομοίωμα του αερόστατου. Πλησίασε και πάρε από αυτό τα έξι αγαλματίδια που βλέπεις πάνω του. Γύρνα και μπες από την πύλη που απενεργοποίησες λίγο πριν. Προχώρησε. Στο κέντρο θα βρεις έναν βωμό. Κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Διάλεξε το αγαλματίδιο "αυτό που κατευθύνεται προς το άγνωστο" και τοποθέτησέ το στο βωμό. Η πόρτα στα δεξιά ανοίγει. Γρήγορα διάλεξε το αγαλματίδιο "αυτό που κατευθύνεται προς τους θεούς", βάλε το στο βωμό και βγες από την πόρτα που μόλις άνοιξες προτού αυτή κλείσει (αυτόματα παίρνεις το αγαλματίδιο που είχες τοποθετήσει προηγουμένως

για να ανοίξει η πόρτα). Παρακολούθησε το animation που ακολουθεί.

ULTIMA 9

Ο φίλος ΚΩΣΤΑΣ ΓΕΡΟΝΤΗΣ (BlackCoatMan) έχει στείλει εδώ και καιρό μία σειρά φωτογραφιών, τις οποίες είχε τραβήξει χρησιμοποιώντας το cheat που επιτρέπει στον Avatar να πετάει. Ηρθε επιτέλους ο καιρός για να τις δημοσιεύσουμε. Γράφει, λοιπόν, ανάμεσα στα άλλα:

"...Και μία τελευταία εικόνα, (Εικόνα 1) η οποία δείχνει κάτι υπαρκτό στο παιχνίδι, άλλα ταυτόχρονα άχρηστο:

Λοιπόν; Αυτό το μέρος που βλέπετε εδώ είναι στην κορυφή του Stonegate. Κατάφερα να ανέβω εκεί πάνω χρησιμοποιώντας ένα cheat που κάνει τον Avatar να πετάει, το οποίο υπάρχει στο τεύχος 119.

Με αυτό το cheat κατάφερα να κρατήσω τα snapshots που στέλνω και, χρησιμοποιώντας τους συνδυασμούς CTRL και τα 6 κουμπιά πάνω από τα βελάκια στο πληκτρολόγιο (PageUp, Down κ.λπ.), έκανα διάφορες μανούβρες με τις κάμερες του παιχνιδιού (τι χάνει κανείς αν δεν διαβάζει το χειρισμό των παιχνιδιών, ε;) και ήταν ευκαιρία να κρατήσω όπως (σχεδόν ...) ήθελα εικόνες από το παιχνίδι.

Τέλος πάντων... Με τη βοήθεια του cheat, λοιπόν, ανέβηκα στην κορυφή του Stonegate και ανακάλυψα αυτή την τηλεμεταφορά! Γεμάτος περιέργεια ανέβηκα επάνω και... τσουπ! Να μαι πάλι στην αρχή, μέσα στο Stonegate! Ολα τα πράγματά μου είχαν χαθεί και όσα είχα πάρει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν υπήρχαν πια στις θέσεις τους... Ενδιαφέρον αυτό, αλλά και άχρηστο. Τελείως άχρηστο!

Είχα κρατήσει πολλές άλλες εικόνες, αλλά αυτές είναι -κατά τη γνώμη μου- οι καλύτερες. (Φαντάσου, δηλαδή, πώς θα ήταν οι άλλες! Μπρρρ...) Τελικά, το Ultima 9, ό,τι και να λένε οι άλλοι, είναι το πιο 'βαθύ' παιχνίδι και το πιο όμορφο που έχω παίξει ποτέ μου..."

ULTIMA UNDERWORLD I

Ο φίλος ΒΑΓΓΕΛΗΣ (το επώνυμό του παραμένει κρυφό) γράφει τα εξής:

"...Θα ήθελα επίσης λίγη βοήθεια σε ένα παιχνίδι στο οποίο έχω κολλήσει εδώ και καιρό. Το παιχνίδι είναι το Ultima Underworld I: The Stygian Abyss (παλιό αλλά ΚΑΛΟ). Συγκεκριμένα, δεν μπορώ να βρω το όγδοο artifact... το chalise... (είναι bottle of wine, flag, sword, shield, book, candle, ring, chalice). Εχω ψάξει παντού. Ισως τα Dragonscales που έχω να χρησιμεύουν σε κάτι; Εχω φτάσει στο τέλος και δεν μπορώ να το τερματίσω (πρέπει να ρίξω και τα 8 artifacts στη λίμνη με τη λάβα...). Εχω ένα αρκετά παλιό τεύχος του 'PCM', στο οποίο θα έδινες τους χάρτες, αλλά αντί γι' αυτό παρουσίασες το Eye of the Beholder 3!!! και μετατέθηκε η δημοσίευση στο επόμενο τεύχος, το οποίο δεν έχω φυσικά ..."

Χμ, ναι, είναι "παλιό παιχνίδι", αφού κυκλοφόρησε το 1991-92, είναι όμως και το πιο αγαπημένο μου CRPG όλων των εποχών. Αυτό και το δεύτερο της σειράς.

Ρωτάς για το chalice. Δεν θυμάμαι καλά, έχει περάσει και τόσος καιρός. Μάλλον, όμως, πρέπει να αναφέρεσαι στο Cup of Wonder.

Αν όντως πρόκειται γι' αυτό (μια και το chalice δεν μου λέει κάτι κοιτώντας τις σημειώσεις που είχα κρατήσει τότε), θα το βρεις στο level 3, προς τα βόρεια και στο κέντρο του χάρτη (και λίγο προς τα αριστερά), σε ένα δωμάτιο στο οποίο πηγαίνεις μόνο κολυμπώντας.

Στο σημείο αυτό ο χάρτης στην άκρη της ξηράς θυμίζει την κόψη ενός πριονιού, είναι δηλαδή οδοντωτός. Στο δωμάτιο αυτό πρέπει να σταθείς στο μικρό pedastal, στη γωνία, και να παίξεις το ρυθμό "Mardin's song of wonder" με το flute σου. Το ρυθμό σού τον μαθαίνει ο Eyesnack στο level 5.

BALDUR'S GATE 2

Η δικηγόρος ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΟΥΚΗ γράφει πώς νίκησε τους πέντε "εμπόρους" στον επάνω όροφο του πανδοχείου The Den of Seven Vales. Χωρίς αμφιβολία πρόκειται για την πιο δύσκολη μάχη στην αρχή του παιχνιδιού.

"...Για να νικήσω τη μάχη στον πρώτο όροφο του Seven Dales (δεν είμαι σίγουρη αν είναι σωστό το όνομα του πανδοχείου) έκανα τα εξής:

Στην αρχή ανέβασα όλους τους παίκτες και στις προκλήσεις του νάνου δεν απάντησα, αλλά του είπα ότι θα φύγω. Εν συνεχεία ετοίμασα τους παίκτες μου. Εβαλα στην ηρωίδα μου, η οποία είναι fighter level 8, το special ability DRAW UPON HOLY MIGHT. Στην Aerie έβαλα protection from NORMAL MISSILES, στον Yoshimo το BARK SKIN κ.λπ. Εδωσα στους τοξότες μου arrows +2. Ο Yoshimo έβαλε δύο παγίδες στο άνοιγμα της πόρτας του δωματίου της ομάδας, διότι ενώ έχει τη δυνατότητα να βάλει έξι παγίδες, δεν πετυχαίνει να τις στήσει πάντα.

Στη συνέχεια έβαλα δύο τοξότες να χτυπάνε το familiar, το ζωάκι του μάγου, για να σκοτωθεί προτού προλάβει ο μάγος να του κάνει protection from normal missiles. Το ζωάκι, ακόμη και αν σκοτώσεις πρώτα το μάγο, μπορεί να κάνει spells, ενώ αν σκοτώσεις πρώτα το ζωάκι, ο μάγος συγχύζεται και τότε μπορείς γρήγορα να τον καθαρίσεις. Ο τρίτος τοξότης θα χτυπάει το μάγο για να μην προλάβει να κάνει τα μαγικά του. Η Jaheira θα κάνει το entanglement για να πιαστούν ο κλέφτης, ο οποίος μπορεί να σου κάνει μεγάλη ζημιά με το backstabbing, και ο fighter, ο οποίος έχει το σπαθί που τον κάνει berserker.

Και η Aerie θα χτυπήσει το μάγο για να μην προλάβει να κάνει κάποιο spell. Μόλις σκοτωθεί το ζωάκι του μάγου, θα πρέπει οι δύο τοξότες να στραφούν και να σκοτώσουν το μάγο. Στη συνέχεια όλοι μαζί οι παίκτες της ομάδας μου προσπάθησαν να σκοτώσουν το νάνο, ο οποίος έχει διάφορα potion και εκεί που νομίζεις ότι τον έχεις τραυματίσει άσχημα ανακτά τις δυνάμεις του.

Ο νάνος απεγκλωβίστηκε σχετικά γρήγορα από το spell της Jaheira, οι άλλοι δύο όμως δεν κατόρθωσαν να ξεφύγουν. Θα πρέπει να προσέχεις να απομακρύνεις τον παίκτη σου, στον οποίο επιτίθεται ο νάνος, γιατί έχει μεγάλη δύναμη και μπορεί γρήγορα να τον σκοτώσει.

Στον παίκτη που απομακρύνεις δίνεις να χτυπάει το νάνο με το τόξο. Ολοι μαζί οι παίκτες μου σκότωσαν το νάνο. Στη συνέχεια σκότωσα τον κλέφτη, ο οποίος όταν κοντεύει να πεθάνει σηκώνεται και προσπαθεί να φύγει. Τέλος, πάλι, όλοι μαζί στον berserker.

Από τα spells της Aerie, που μου φάνηκαν πολύ χρήσιμα, ήταν το doom πάνω στο νάνο, που όμως δεν διαρκεί πολλή ώρα, καθώς και το magic missile, που κάνει πολλαπλή ζημιά όποιον κι αν χτυπήσει.

Θα πρέπει εδώ να πω ότι όταν έπαιξα αυτή τη μάχη ήμουν στο πρώτο κεφάλαιο του παιχνιδιού, αλλά όλοι οι παίκτες μου, εκτός από την Aerie που μόλις την είχα πάρει στην ομάδα μου, είχαν ήδη αναβαθμιστεί μία φορά..."

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα το επόμενο δεκαπενθήμερο. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο καλό είναι να γράφετε στο γράμμα σας και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, διότι δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC

ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΣΤΟ DVD

ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΑΠΟΨΗ

Το άρθρο που ακολουθεί δημοσιεύεται στο site του Blade Enc στο Internet. Πρόκειται για μία πολύ ενδιαφέρουσα υπόθεση, που μας αφορά όλους, και γι' αυτό σας προτείνω να το διαβάσετε με προσοχή. Περισσότερες πληροφορίες σχετικά μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://bladeenc.mp3.no/

"Όπως πολλοί από εσάς θα έχετε ακούσει από τις ειδήσεις, ένας 16χρονος Νορβηγός, ονόματι Jon Johansen, κατηγορήθηκε πρόσφατα για παραβίαση του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας, επειδή έσπασε το DVD Content Scrambling System (DVD CSS) και δημοσίευσε ένα κομμάτι του κώδικα (ονομάζεται deCSS) στο Internet.

Μερικοί από εσάς ίσως να γνωρίζετε ότι αυτοί που τον μήνυσαν είναι δύο μεγάλοι οργανισμοί, που ονομάζονται Motion Pictures Association of America (MPAA) και The DVD Control Association (DVDCA), και ότι ίσως να καταλήξει στη φυλακή για τρία χρόνια εάν κριθεί ένοχος από το δικαστήριο. Επίσης, έχουν μηνύσει έναν μεγάλο αριθμό ατόμων που βοήθησαν στη διάδοση του deCSS στο Internet.

Αλλά αυτό που οι περισσότεροι από εσάς δεν γνωρίζετε είναι το γεγονός ότι οι κατηγορίες που βαρύνουν αυτόν και άλλους είναι τελείως λανθασμένες και ότι αυτοί οι οργανισμοί έχουν απώτερους σκοπούς με αυτό το 'κυνήγι μαγισσών'. Στην πραγματικότητα, οι ενέργειες του Jon είναι και κατανοητές και ηθικές και αποδεκτές και νόμιμες. Θα προσπαθήσω εδώ να εξηγήσω σε όλους σας τι ακριβώς έκανε ο Jon και γιατί είναι τόσο σημαντική αυτή η υπόθεση.

Οι λόγοι για την Ανάστροφη Μηχανική (Reverse Engineering)

Η ταινία σε ένα DVD είναι κρυπτογραφημένη. Για να παίξει ένα DVD player την ταινία πρέπει πρώτα να την αποκρυπτογραφήσει, χρησιμοποιώντας ένα από τα πολλά κλειδιά. Αυτά τα κλειδιά φυλάσσονται από έναν οργανισμό που ονομάζεται DVD Control Association (θα τον ονομάζουμε από δω και μπρος DVDCA) και θεωρούνται ότι είναι 'μυστικό του επαγγέλματος'. Για να πάρεις ένα κλειδί από αυτούς πρέπει πρώτα να σε δεχτούν, μετά να υπογράψεις ένα συμβόλαιο όπου να αναφέρεις τι θα κάνεις και τι δεν θα κάνεις με το κλειδί και μετά να πληρώσεις άγνωστο χρηματικό ποσό. Χωρίς κώδικα δεν μπορείς να κατασκευάσεις ένα προϊόν που να παίζει ταινία DVD. Οι περισσότεροι άνθρωποι γνωρίζουν ότι ένας καλός και φθηνός τρόπος για να παίζει κάποιος DVD είναι στον υπολογιστή τους. Ενα τυπικό μόνιτορ σού δίνει πιο καθαρή εικόνα από τις περισσότερες πλην των ακριβότερων τηλεοράσεων και ένα PC DVD player είναι πολύ φθηνότερο από ένα σκέτο DVD player.

Το μοναδικό πρόβλημα είναι ότι το DVD player σε ένα PC δεν έχει αυτές τις αποκρυπτογραφικές δυνατότητες, επομένως χρειάζεσαι ένα software που να έχει ευλογηθεί από την DVDCA. Αυτό το είδος software υπάρχει και για Windows και για Mac, αλλά όχι για Linux, BeOS, Solaris ή οποιοδήποτε άλλο λειτουργικό σύστημα.

Το θλιβερό είναι ότι η DVDCA και οι κατασκευαστές αυτών των 'Software DVD players' δεν ενδιαφέρθηκαν να υποστηρίξουν αυτά τα λιγότερο κοινά λειτουργικά συστήματα, αφήνοντας τους χρήστες τους χωρίς τη δυνατότητα να βλέπουν DVD στους υπολογιστές τους. Αλλά οι χρήστες του Linux δεν απελπίστηκαν, είναι σύνηθες να τους αγνοούν οι μεγάλοι οργανισμοί και να λύνουν μόνοι τους τα προβλήματά τους. Δεν είναι σύμπτωση ότι ένας ασυνήθιστα μεγάλος αριθμός χρηστών Linux είναι τεχνικά καταρτισμένοι προγραμματιστές και hackers.

Ετσι, έκαναν ό,τι έπρεπε προκειμένου να κάνουν τα DVDs τους να παίζουν με το Linux, ανέστρεψαν μηχανικά έναν από τους Windows players, παρατήρησαν πώς δούλευε η κρυπτογράφηση και άρχισαν να γράφουν τα δικά τους DVD player. Και καθώς η ανάπτυξη του Linux γίνεται τυπικά με έναν πολύ ανοιχτό και συνεργατικό τρόπο, όπου συμμετέχουν άνθρωποι από όλον τον κόσμο, έκαναν αυτό που κάνουν πάντα: δημοσίευσαν τον κώδικα στο Internet.

Σε αυτό το σημείο είναι πολύ σημαντικό να θυμηθούμε ότι η ανάστροφη μηχανική δεν είναι στην πραγματικότητα παράνομη. Το δικαίωμα να αναστρέψεις μηχανικά το προϊόν ενός ανταγωνιστή σου τυγχάνει ιδιαίτερης προστασίας στη νομοθεσία πολλών κρατών, καθώς βοηθά στη διάδοση καινοτομιών, κρατά χαμηλά τις τιμές και καθιερώνει standards.

Αυτό που επακολούθησε είναι γνωστό: τόσο η DVDCA όσο και η MPAA έγιναν έξαλλες. Η DVDCA αναγνώρισε ότι η πηγή του εισοδήματός της θα εξατμιζόταν εάν δεν αντιδρούσε αμέσως (εάν η τεχνολογία ήταν ελεύθερη, κανείς δεν θα πλήρωνε για τις άδειές τους) και η MPAA το είδε ως επίθεση στην πνευματική ιδιοκτησία της, κάτι που θα βοηθούσε τους πειρατές να αντιγράφουν και να διανέμουν τις ταινίες της. Εχουν ενωθεί τώρα, προσπαθώντας να κάνουν ένα κυνήγι μαγισσών για όποιον αναδιανέμει τον deCSS source code. Τα sites που παρέχουν ή έχουν links για τον κώδικα δέχονται απειλητικά γράμματα από τους δικηγόρους τους και περισσότερο από δώδεκα άνθρωποι έχουν μηνυθεί.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η αντίδραση της DVDCA είναι απόλυτα κατανοητή, μάχεται για την εξουσία της και, μακροπρόθεσμα, για την ύπαρξή της. Αλλά δεν πιστεύω ότι θα στενοχωρηθεί κανείς αν φύγουν, κανείς δεν αγαπάει τα παράσιτα.

Η θέση της MPAA, που αντιπροσωπεύει μεγάλα τμήματα της κινηματογραφικής βιομηχανίας, είναι λίγο πιο ευπρόσωπη. Στο κάτω κάτω οι κινηματογραφικές εταιρείες ξοδεύουν εκατομμύρια δολάρια στην παραγωγή ταινιών και έχουν το δικαίωμα να περιμένουν χρηματική απολαβή για τη δουλειά και την επένδυσή τους. Εάν το deCSS οδηγούσε σε μεγάλη αύξηση της πειρατείας ταινιών, μία μεγάλη και αξιοσέβαστη βιομηχανία θα έμπαινε σε κίνδυνο.

Αλλά είμαι σίγουρος ότι δεν είναι αυτό το θέμα και το ίδιο πιστεύουν οι περισσότεροι που κατέχουν αυτά τα θέματα. Ας παρουσιάσω ορισμένα στοιχεία:

- Στην πράξη δεν χρειάζεται να αποκρυπτογραφήσει κάποιος ένα DVD για να το αντιγράψει. Εάν κατασκευάσει ακριβές αντίγραφο του δίσκου (κομμάτι κομμάτι), το DVD player δεν θα μπορεί να καταλάβει τη διαφορά και ευχαρίστως θα παίξει το πειρατικό αντίγραφό σας.
- Τα πειρατικά DVDs είναι διαθέσιμα εδώ και τουλάχιστον έναν χρόνο και μπορούν να αγορασθούν από διάφορα μέρη. Προφανώς η MPAA δεν ενδιαφέρεται να σταματήσει αυτούς τους επαγγελματίες πειρατές, αλλά εσάς και μένα από το να κάνουμε ένα ακριβές αντίγραφο (έχουμε το δικαίωμα να το κάνουμε μέχρις ενός σημείου).
- Οι ταινίες ήδη αντιγράφονται και διανέμονται στο Internet ως video CDs (VCDs), αλλά το μεγάλο μέγεθός τους (περίπου 1,5GB ανά ταινία) εμπόδισε το φαινόμενο από το να γίνει τόσο δημοφιλές όσο τα MP3. Εάν έχετε τις σωστές διασυνδέσεις, μπορείτε να βρείτε τις περισσότερες ταινίες προτού ακόμη διανεμηθούν στο βίντεο ή το DVD.
- Τα πειρατικά εργαλεία για την εξαγωγή και την αποκρυπτογράφηση ταινιών DVD ήταν διαθέσιμα πριν να κυκλοφορήσει το deCSS, έτσι ώστε το deCSS δεν έφερε κάτι καινούριο στο τραπέζι για τους πειρατές. Οι πειρατές δεν χρειάστηκαν τη φόρμουλα για να αποκρυπτογραφήσουν τις ταινίες, απλά χρειάζονταν να κατασκευάσουν ένα πρόχειρο ομοίωμα ενός από τους υπάρχοντες players, ώστε να τους δώσει τις πληροφορίες αντί να τις στείλει στην κάρτα γραφικών (τουλάχιστον έτσι πιστεύω ότι το έκαναν).
- Το κόστος των επανεγγράψιμων DVDs είναι σήμερα υψηλότερο από το κόστος μίας DVD ταινίας. Εάν θέλεις να αντιγράψεις τα περιεχόμενα του DVD κάποιου άλλου, θα πρέπει να το συμπιέσεις (και έτσι να χάσεις σε ποιότητα) για να είναι οικονομικά αξιοποιήσιμο και σε σύγκριση με αυτό είναι πολύ πιο βολικό να κάνεις απλώς ένα VHS αντίγραφο.

Προσωπικά είμαι σίγουρος ότι η αντιγραφή του περιεχομένου μίας ταινίας θα είναι τόσο κοινή σε λίγα χρόνια όσο η αντιγραφή μουσικής σήμερα, αλλά όχι επειδή έσπασε ο κωδικός του deCSS. Κοιτάζοντας τα ανωτέρω στοιχεία μπορούμε να είμαστε σίγουροι ότι αυτό θα συμβεί μόλις οι συνδέσεις του Internet γίνουν αρκετά γρήγορες και η αποθήκευση δεδομένων αρκετά φθηνή, άσχετα από το αν ο κώδικας deCSS έσπαγε ποτέ ή όχι.

Θα πρέπει επίσης να μην ξεχνάμε ότι δεν είναι όλες οι αντιγραφές παράνομες. Έχει οποιοσδήποτε το δικαίωμα να κάνει μερικά αντίγραφα για προσωπική χρήση οποιουδήποτε υλικού πνευματικής ιδιοκτησίας έχει αγοράσει. Προσωπικά έχω μερικά αντίγραφα των αγαπημένων μου CDs, ένα σε κασέτα για το αυτοκίνητό μου, ένα σε MP3 στον υπολογιστή μου στη δουλειά και ένα στον υπολογιστή μου στο σπίτι. Όλα αυτά είναι νόμιμα αντίγραφα, τα χρησιμοποιώ μόνο για προσωπική μου χρήση και έχω πληρώσει γι' αυτό το προνόμιο.

Η σοβαρότητα του deCSS

Το deCSS (όταν θα έχει γίνει περισσότερη δουλειά στο πρόγραμμα) μπορεί εύκολα να δώσει στον καθένα τη δυνατότητα να κάνει το δικό του νόμιμο, 100% πιστό αντίγραφο ταινιών που κατέχει νόμιμα, και δεν το θέλουν αυτό. Τόσο η μουσική βιομηχανία όσο και η κινηματογραφική βιομηχανία θέλουν να πληρώνεις για κάθε αντίγραφο του ιδίου υλικού και κατά προτίμηση για κάθε φορά που το παίζεις ή το βλέπεις επίσης. Ρίξτε μια ματιά στην υποστήριξη που είχε ένα σύστημα όπως το DivX (δικαίως έχει πεθάνει τώρα) από την κινηματογραφική βιομηχανία και την αναστάτωση που βλέπουμε κάθε φορά που κυκλοφορεί ένα νέο μέσον αναπαραγωγής, όπως τα κασετόφωνα, το DAT, το MiniDisc και το MP3. Χωρίς να αναφέρουμε κάθε φορά που μία εταιρεία έχει μηνυθεί επειδή 'κατασκεύασε προϊόν που βοηθά τους πειρατές', όπως η Diamond μηνύθηκε για την κατασκευή του φορητού Rio MP3 player.

Πολλές κινηματογραφικές εταιρείες δεν θέλουν οι πελάτες τους να μπορούν να κάνουν αντίγραφα των ταινιών που αγόρασαν. Θέλουν να αγοράζουν ένα καινούριο όταν το παλιό έχει αχρηστευτεί! Και κάθε φορά που βλέπουμε ένα καινούριο media να αναπτύσσεται, όλο και πιο δυναμικές προσπάθειες καταβάλλονται από τη βιομηχανία να κάνει αδύνατη την αντιγραφή του περιεχομένου.

Είναι σημαντικό να τονίσουμε τη σοβαρότητα του deCSS στην ενδυνάμωση νομιμόφρονων πολιτών να κάνουν αντίγραφα των ταινιών τους. Τα πειρατικά εργαλεία που προανέφερα μπορούν να κάνουν το ίδιο, αλλά όχι νόμιμα, καθώς είναι πειρατικές βερσιόν των εμπορικών προγραμμάτων. Εάν η DVDCA και η MPAA καταφέρουν να πείσουν το δικαστήριο να βγάλει απόφαση κατά του deCSS, θα στερηθούμε του δικαιώματός μας να κάνουμε αντίγραφα του υλικού που κατέχουμε. Δεν έχει σημασία εάν είναι το νόμιμο δικαίωμά μας, δεν θα έχουμε τα νόμιμα εργαλεία για να το πράξουμε. Αυτό μπορεί κατά συνέπεια να αποτελέσει προηγούμενο και μπορούμε να είμαστε σίγουροι ότι οποιαδήποτε τεχνική ηχητικής αποθήκευσης αντικαταστήσει το CD, θα έχει το ίδιο είδος προστασίας και θα είναι αδύνατο να αντιγράψουμε ή να παίξουμε σε μία συσκευή που δεν έχει 'ευλογηθεί'.

Αλλά εδώ διακυβεύονται περισσότερα. Εάν κερδίσουν, θα έχουμε υποστεί μία μεγάλη ήττα στα δικαιώματά μας και θα είναι ακόμη ένα παράδειγμα των μεγάλων βιομηχανιών που συνθλίβουν τα άτομα φυσώντας αρκετό καπνό για να σκεπάσουν την κρίση τόσο των ενόρκων όσο και των μέσων μαζικής ενημέρωσης. Προσπαθούν να την κάνουν μία υπόθεση παράβασης δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, ενώ στην πραγματικότητα δεν είναι, και χρησιμοποιούν τα χρήματά τους και τη δύναμή τους για να γίνει το δικό τους.

Ευτυχώς ο Jon και οι υπόλοιποι μηνυθέντες έλαβαν μεγάλη υποστήριξη από ερασιτέχνες κομπιουτεράδες και από έναν μη κερδοσκοπικό οργανισμό που ονομάζεται The Electronic Frontier Foundation (EFF). Η DVDCA και η MPAA πιθανότατα να σκέφθηκαν ότι θα μπορούσαν να ξεπεράσουν οποιαδήποτε άμυνα θα προέβαλλαν οι κατηγορούμενοι, αλλά η EFF παρείχε στους κατηγορούμενους καταρτισμένους δικηγόρους.

Είμαι ένθερμος οπαδός του ατομικισμού, πιστεύοντας ότι το δικαίωμα κάθε ανθρώπου να ερευνά, να μαθαίνει, να καινοτομεί, να παράγει και να μοιράζεται τη δουλειά του με όποιον θέλει είναι εξίσου σημαντικό όσο η δημοκρατία και η ελευθερία του λόγου. Γι' αυτό πιστεύω σ' αυτήν την υπόθεση.

Σας ευχαριστώ για το χρόνο που διαθέσατε για να διαβάσετε αυτό το άρθρο."

PC

Η ΩΡΑ ΤΟΥ CORN

Ο... γρήγορος emulator

Θέμα μας αυτό το δεκαπενθήμερο ακόμα ένας emulator για Nintendo 64, ο τέταρτος που παρουσιάζουμε μέσα από αυτή τη στήλη, μετά τους UltraHLE, Nemu και TRWIN. Ωστόσο, προτού διαβάσετε το κυρίως θέμα, ρίξτε μια ματιά στο τέλος του άρθρου, όπου θα βρείτε μία πρώτη εκτίμηση των αποτελεσμάτων του δημοψηφίσματος που διοργάνωσε το "Emucamp" για την ανάδειξη των "καλύτερων emulators όλων των εποχών"!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr



Ο Corn είναι αυτή τη στιγμή ο ταχύτερος emulator για Nintendo 64. Ο δημιουργός του, που χρησιμοποιεί το αστείο ψευδώνυμο "Contra", έχει κάνει πάρα πολύ καλή δουλειά πάνω στον προγραμματιστικό κώδικα, με αποτέλεσμα ο εξομοιωτής να δουλεύει αξιοπρεπώς και σε συστήματα που απέχουν πολύ από την "αιχμή" της τεχνολογίας. Ωστόσο, η πραγματική αδυναμία του προγράμματος εντοπίζεται - πού αλλού - στη λίστα με τους υποστηριζόμενους τίτλους. Πόσα παιχνίδια, λοιπόν, μπορεί να τρέξει ο Corn; Ούτε λίγο ούτε πολύ 53, αν έχετε εγκαταστήσει το τελευταίο ανενίσημο .ini αρχείο της ομάδας The Company. Το νούμερο αυτό, που μοιάζει ικανοποιητικό εκ πρώτης όψεως, στην ουσία είναι παραπλανητικό, μια και από τη λίστα απουσιάζουν "κλασικοί" τίτλοι, όπως οι Golden Eye, Banjo Kazooie και International Superstar Soccer. Επίσης, πολλοί από τους τίτλους που συγκροτούν τη λίστα είναι "almost playable", κάτι που σημαίνει ότι παρουσιάζουν σοβαρά προβλήματα στην απόδοση των γραφικών. Περισσότερες λεπτομέρειες γι' αυτό το ζήτημα θα βρείτε στη συνέχεια.

Στο CD του "PC Master" θα βρείτε τις εκδόσεις 0.2, 0.29 και 0.3. Οσα θα διαβάσετε στο άρθρο αφορούν στις δύο νεότερες κυκλοφορίες, τις οποίες όμως, για να τις περάσετε στο σύστημά σας πρέπει να έχετε ήδη εγκατεστημένη την έκδοση 0.2, μια και τα καινούρια αρχεία του Corn περιλαμβάνουν μόνο βελτιωμένες εκδόσεις των αρχείων CornH.exe και CornL.exe, που αποτελούν την "καρδιά" του προγράμματος. Αρα πρέπει πρώτα να αποσυμπιέσετε το Corn02 στο φάκελο που επιθυμείτε και εν συνεχεία, στο ίδιο μέρος, να αποσυμπιέσετε και την έκδοση που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, αντικαθιστώντας τα προαναφερόμενα αρχεία. Αν θέλετε, βέβαια, μπορείτε να αντικαταστήσετε το ήδη υπάρχον .ini αρχείο με το ανενίσημο της The Company, που υπάρχει επίσης στο CD του περιοδικού.

Αν θυμάστε, στο τεύχος 129, όπου παρουσίασα τον TRWIN, έκανα λόγο για ένα πρόβλημα που αντιμετώπιζα με τον Corn. Συγκεκριμένα, μόλις πήγαινα να τρέξω το πρόγραμμα, έπαιρνα το απίστευτο μήνυμα "EAccess Violation" και δεν μπορούσα με τίποτα να προχωρήσω. Στο site του Corn αναφερόταν το πρόβλημα, χωρίς όμως να υπάρχει τρόπος αντιμετώπισης. Το χειρότερο ήταν, όμως, ότι ο Contra δεν είχε καταφέρει να εντοπίσει τα αίτια που οδηγούσαν σε αυτό το κόλλημα. Απλώς υπέθετε ότι έφταιγε το σύστημα αρχείων FAT32, το οποίο, δυστυχώς, έχω εγκατεστημένο στο σύστημά μου. Στην καινούρια έκδοση το πρόβλημα δείχνει να έχει εξαλειφθεί, αλλά στην περίπτωση που σας συμβεί κάτι παρόμοιο μπορείτε να στείλετε e-mail στον Contra με τη σύνθεση του μηχανήματός σας. Ο φίλος SAVSTOK με ενημέρωσε ότι το πρόβλημα παρουσιάζεται κυρίως στους χρήστες των Windows Me και συγκεκριμένα στην έκδοση 0.3 του emulator. Ναι, αλλά εγώ δεν έχω τα Me και η έκδοση 0.3 ουσιαστικά μου έλυσε το πρόβλημα! Μυστήρια πράγματα.

Ας περάσουμε, όμως, να δούμε το GUI του emulator καθώς και κάποιες βασικές ρυθμίσεις. Από το menu "Graphics" μπορείτε να επιλέξετε την ανάλυση στην οποία θέλετε να τρέξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια, ενώ, αν έχετε αποκλειστικά 3D επιταχυντή (Voodoo 1&2) και θέλετε να τον ενεργοποιήσετε, πρέπει να μαρκάρετε το αντίστοιχο τετράγωνο. Επιπλέον, αν διαθέτετε κάποιο από τα κορυφαία ολοκληρωμένα (GeForce 1&2, Voodoo 3 και άνω ή Radeon), μπορείτε να τσεκάρετε την επιλογή "High End Cards" και να απολαύσετε βελτιωμένες επιδόσεις (πέρα από την ηθική ικανοποίηση ότι ανήκετε σε μία "ανώτερη" κατηγορία). Ειδικά για το ολοκληρωμένο Rage Pro της ATI, ο Contra συνιστά να αφήσετε το κουτάκι απείρακτο.

Ιδιαίτερα σημαντικό είναι το menu "Options", κυρίως για τους χρήστες με παλαιότερα μηχανήματα. Η επιλογή CornL αφορά σε όσους



Το παρανοϊκό βλέμμα του George προϊδεάζει για το μακελλειό που θα ακολουθήσει...



Ανελέητες μονομαχίες στο Mace: The Dark Age.

διαθέτουν απλό Pentium ή MMX ή K6, ενώ η CornH στους κατόχους Celeron, Duron, P-2&3 και Athlon.

Στον τομέα του ήχου, τώρα, χρησιμοποιείται η γνωστή τεχνική Sound Prebuffering, που συναντήσαμε και στον Nemu, αν και ελάχιστα από τα παιχνίδια που δοκίμασα διέθεταν ήχο. Για την ιστορία, πάντως, όσο πιο αριστερά βρίσκεται η μπάρα τόσο περισσότερο ο ήχος πλησιάζει την απόδοση του N64. Ουσιαστικά, το Sound Prebuffering δίνει έναν ομαλότερο ήχο, αλλά με κάποια χρονική καθυστέρηση, και βοηθάει στην εξάλειψη των ηχητικών ανωμαλιών στα παλαιότερα μηχανήματα. Αρα, όσο μετακινούμε την μπάρα προς τα δεξιά, εξομαλύνουμε μεν το ηχητικό αποτέλεσμα αλλά ταυτόχρονα δημιουργούμε μία χρονική ασυμφωνία μεταξύ εικόνας και ήχου.

Αξιολογώντας το interface της εφαρμογής συνολικά, θα έλεγα ότι είναι ελκυστικό και αρκετά εύχρηστο. Ωστόσο, λείπουν ορισμένα βασικά στοιχεία, που αφορούν κυρίως στις ρυθμίσεις των γραφικών. Οι επιλογές που προσφέρει ο Corn είναι λίγο-πολύ αυτόματες και δεν αφήνουν πολλά περιθώρια για πειραματισμούς. Επίσης, ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να αυξομειώσετε την ταχύτητα εξομοίωσης (στην περίπτωση που αντιληφθείτε πως κάποιο παιχνίδι τρέχει "αφύσικα" γρήγορα), δεν είναι ο πλέον εύκολος, μια και ο συνδυασμός πλήκτρων που χρησιμοποιείται είναι ασυνήθιστος: < Esc> + < F1> για επιβράδυνση και < Esc> + < F2> για επιτάχυνση. Ακόμα, αν χρησιμοποιείτε πλήρη οθόνη και θέλετε να τερματίσετε το παιχνίδι και να επιστρέψετε στον πίνακα ελέγχου του emulator, πρέπει να χρησιμοποιήσετε τον συνδυασμό < Esc> + < F10>! Συμφωνώ, βέβαια, ότι οι εντολές δεν είναι καθόλου δύσκολο να απομνημονευτούν, αλλά δεν μπορώ να καταλάβω τη λογική με την οποία επιλέχθηκαν από τον Contra.

Προτού περάσω στο τεστ συμβατότητας, θα ήθελα να κάνω δύο παρατηρήσεις που προέκυψαν κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής μου με τον Corn: Πρώτον, αν δεν χρησιμοποιήσετε πλήρη οθόνη (ενεργοποιώντας το Full Screen στον κατάλογο Graphics), ενδέχεται να συναντήσετε σημαντικά προβλήματα τόσο στο χειρισμό (καθυστερημένη ανταπόκριση του χαρακτήρα σας στις εντολές του χειριστηρίου) όσο και στην εξομοίωση των παιχνιδιών, αφού είναι πιθανό να μην τρέχουν καθόλου παιχνίδια που χαρακτηρίζονται 100% playable. Δεύτερον, υπάρχει ενδεχόμενο το πρόγραμμα να "μουλαρώσει" και να μην τρέχει τίποτα. Προτού αρχίσετε να εκσφενδονίζετε ό,τι βρεθεί μπροστά σας, ηρεμήστε, μετρήστε μέχρι το 10, κάνετε restart στα Windows και ξαναπροσπαθήστε. Τέλος, κάτι που διάβασα στο site του Corn, αλλά δεν μου χρειάστηκε καθόλου: ίσως η ρύθμιση του βάθους χρώματος στα 16-bit να λύσει κάποια προβλήματα.

Τα παιχνίδια Mario 64, Mace: The Dark Age, Virtual Chess, F1 Pole Position, Automobile Lamborghini, Mortal Kombat 4 & Mythologies και Super Mario Kart, τρέχουν χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα, είτε με το default .ini αρχείο είτε με το αντίστοιχο της The Company και μάλιστα ταχύτατα. Υπάρχουν,

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Ευτυχώς για τη σκηνή των emulators για PlayStation, τα πνεύματα ηρέμησαν και οι προγραμματιστές στρώθηκαν στη δουλειά. Η κυκλοφορία του ePSXe εντυπωσίασε το κοινό και άφησε πολλές υποσχέσεις για το μέλλον. Ωστόσο, παρουσιάστηκαν αρκετά προβλήματα ασυμβατότητας με διάφορες κάρτες γραφικών, με αποτέλεσμα οι προγραμματιστές του φέρελπι emulator να δημοσιεύσουν ένα πολύ καλό tutorial, που θα σας βοηθήσει αφάνταστα (www.epsxe.com).

Κυκλοφόρησε καινούρια έκδοση του TRWIN (WIP 3). Υποστηρίζεται πλέον το Flash RAM, γεγονός που καθιστά το Zelda: Mask of Mujura playable, ενώ σας επιτρέπει να κάνετε save σε πολλά ακόμα παιχνίδια.

Δεν προλάβαμε να συνέλθουμε από το σοκ του τερματισμού (?) (το ερωτηματικό στην παρένθεση για ψυχολογικούς λόγους) του UltraHLE και κυκλοφόρησε μία πειρατική έκδοση του γνωστού emulator, που φέρει την ονομασία SupraHLE, αν και το SufraHLE (από το σουφρώνω) θα ταίριαζε καλύτερα. Παρουσιάζει βελτιωμένες επιδόσεις στον τομέα της ταχύτητας, αλλά δεν προσθέτει καινούριους τίτλους στη λίστα των υποστηριζόμενων παιχνιδιών. Πίσω από την ανεπίσημη αυτή κυκλοφορία κρύβεται η ομάδα The Company, γνωστή από τα διάφορα .ini αρχεία για N64 emulators που έχει κυκλοφορήσει στο παρελθόν.

Οι προγραμματιστές του γνωστού NeoRageX δεν έχουν παρουσιάσει κάποια καινούρια έκδοση εδώ και πάρα πολύ καιρό. Ωστόσο, πρόσφατα εμφανίστηκαν ακαταλαβίστικα μηνύματα στο επίσημο site του emulator, κάτι που πολλοί ερμήνευσαν ως προάγγελο μίας καινούριας κυκλοφορίας. Θα δείξει...

EMULATORS' CORNER



Το Vchess θυμίζει το κλασικό Battle Chess.

φυσικά, διάφορες διαβαθμίσεις ως προς το συνολικό αποτέλεσμα: για παράδειγμα, το Mario 64 παίζει άψογα, το Virtual Chess εξίσου άψογα, αλλά παρουσιάζει προβλήματα στα γραφικά μέχρι να βρεθείτε στη σκακιέρα, το Mace τρέχει πολύ καλά, αλλά όταν κάνετε Pause βγάζει μαύρη οθόνη, ενώ το Lamborghini δείχνει τα τοπία πολύ πιο σκούρα από το κανονικό. Τέλος, στο Mario Kart δεν φαίνονται ορισμένα αντικείμενα στις οθόνες με τις επιλογές, αλλά μόλις ξεκινήσει ο αγώνας όλα φαίνονται καθαρά.

Το Tarzan στο Nemu εμφανίζει σωστά τον ήρωα, αλλά δεν διακρίνονται τα δέντρα. Εδώ, λοιπόν, συμβαίνει το ακριβώς αντίθετο: ενώ το φυσικό περιβάλλον αποδίδεται σχεδόν άψογα, ο καημένος ο Tarzan φαίνεται σαν σκελετός.

Στα Zelda: Ocarina of time και Mask of Mujura, σύμφωνα με τη λίστα συμβατότητας, το πρώτο τρέχει κανονικά, αλλά με κάποια μικροπροβλήματα στα γραφικά, ενώ το δεύτερο τρέχει μεν, αλλά δεν μπορείς να παίξεις, μια και τα γραφικά είναι πολύ ανακατωμένα. Ωστόσο, όσο κι αν προσπάθησα να τρέξω, δεν τα κατάφερα. Ο emulator έκανε crush και με γύριζε στο Control Panel.

Στα Starfox 64 και Rampage World Tour φαίνεται πως υπάρχει κάποιο κομμάτι στον προγραμματιστικό κώδικα του Rampage που προκαλεί πρόβλημα στους εξομοιωτές.

Ενώ όλα δουλεύουν ρολόι, το frame rate πέφτει ξαφνικά σε πολύ χαμηλά επίπεδα και, τελικά, το παιχνίδι κολλάει. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει (μόνο στον Corn, αυτή τη φορά) και με το Starfox 64, μόλις τελειώσετε το πρώτο level.

ΟΙ 100 ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ EMULATORS

Εκπληξη, πανικός και απογοήτευση είναι μερικά από τα συναισθήματα που με κυρίευσαν στις αρχές του μήνα, όταν δόθηκαν τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας που διοργάνωσε το Emucamp (www.emucamp.com) για την ανάδειξη των 100 καλύτερων εξομοιωτών. Ιδού με αλφαβητική σειρά τα ονόματα των προγραμμάτων που μπήκαν στη δεκάδα, καθώς η κατάταξη δεν είχε δημοσιευθεί την ώρα που γράφονταν οι γραμμές αυτές.

Διαβάστε (και κλάψτε): Callus (λογικό), Dgen (;), Genecyst (;), Kgen (ε;), MAME, Meka, NeoRAGEx, NESticle (ποιος;), SNES9x, ZSNES! Το UltraHLE στην ενδέκατη θέση, το RAINE στη δωδέκατη, δέκατο έκτο το Impact, δέκατο ένατο το Virtual Gamestation, εικοστό δεύτερο το Corn... Ακόμα πιο πίσω τα: Bleem, Fellow, WinUAE, Nemu και WinSTon.

Θα επανέλθουμε στα αποτελέσματα στο επόμενο τεύχος, μια κι ο χώρος έχει στενέψει απελπιστικά. Μέχρι τότε, να 'στε όλοι καλά και καλό emulation!

PC

ΤΑ SITES ΤΟΥ ΔΕΚΑΠΕΝΘΗΜΕΡΟΥ

➤ Πριν από λίγες μέρες ο Zanteroth με ειδοποίησε για μία καινούρια προσπάθεια με θέμα την εξομοίωση της κονσόλας της Sony με το μυστήριο όνομα Project Mayhem (www.emusquared.50megs.com).

➤ Όλοι εσείς που ψάχνετε εναγωνίως ROMs για N64 και έχετε, εννοείται, τα αυθεντικά παιχνίδια, ρίξτε μια ματιά στη σελίδα www.snesmax.com. Πρόκειται για μία κοινωνική προσφορά του SAVSTOK στο λαό του "PC Master", αλλά και σε μένα προσωπικά. Προσοχή, μόνο, γιατί δεν επιτρέπονται οι download managers...

➤ Και, βέβαια, για να μην ξεχνιόμαστε, www.emuviews.com και www.emux.com για πολλά, μα πάρα πολλά ROMs από δημοφιλή arcades.



Ο Mario αντιμέτωπος με το θεόχοντρο Βασιλιά Μπούμπα.



...Δεν πτοείται, όμως, τον σηκώνει και τον απογειώνει!



Macromedia Flash 5.0

Bandit, φέρε το ποπ-κορν! Αρχίζει η ταινία!

Flash: Καμπάνες ηχούν στ' αυτιά σου! Αναψοκοκκινίζεις κι απ' τη μύτη σου βγαίνουν καπνοί! Καυτός ιδρώτας τρέχει απ' το μέτωπό σου! Ανοίγεις την οθόνη του Flash και μαρσάρεις το ποντίκι! Το mousepad παίρνει φωτιά! Για μια στιγμή χάνεσαι. Τα μάτια σου γουρλώνουν... Σκηνοθέέέτα! Cut!!! Δεν ξέρει τι είναι το Flash!

Της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

Ο λόγος για το πολύ γνωστό πρόγραμμα της Macromedia που πολλοί από εσάς ήδη γνωρίζετε, αλλά λίγοι ξέρετε να χρησιμοποιείτε. Δεν έχετε παρά να κάνετε μια βόλτα στο Internet και να δείτε πόσο διαδεδομένο είναι το Flash στις μέρες μας. Στην έκδοση 5.0 που κυκλοφόρησε πρόσφατα το πασίγνωστο πρόγραμμα Web animation απέκτησε νέο interface, freehand import, bezier tool, MP3 streaming audio support και publish command, που σας επιτρέπει να κάνετε export με μεγαλύτερη ευκολία σε διαφορετικά formats. Το πρόγραμμα επικοινωνεί πολύ καλύτερα με εργαλεία της Macromedia, όπως το Fireworks και το Freehand, και αυτό προς μεγάλη ικανοποίηση του designer, που βλέπει τη δουλειά του να γίνεται γρηγορότερα. Την Trial έκδοση του Flash 5.0 θα βρείτε στο site της Macromedia: http://www.macromedia.com/software/flash/trial/

ΟΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ

Η αλήθεια είναι πως δουλεύοντας στον Web αυτόματα υιοθετείς κάποιους βασικούς περιορισμούς. Κάθε σελίδα πάντα θα περιορίζεται από τους φραγμούς του bandwidth. Ολοι θα θέλαμε να αξιοποιήσουμε τις ιδέες που έχουμε στο μυαλό μας, να τις δούμε σε εφαρμογή, να γεμίσουμε τις σελίδες μας με εντυπωσιακά σχέδια, με τέλεια ποιότητα εικόνας, όπως μάθαμε να κάνουμε! Αλλά ο Web δεν είναι DTP και σίγουρα δεν είναι τηλεόραση! Οι σελίδες επιβάλλεται να είναι μικρές σε μέγεθος, συμβατές με όλες τις αναλύσεις και με κάθε δημοφιλή browser. Less is more μάθαμε να λέμε, και τα λόγια του Nicholas Negroponte έγιναν ευαγγέλιο στα χέρια κάθε σοβαρού Web designer που σέβεται τη δουλειά και τα σχέδιά του. Η τραγική κατάληξη του "ηλεκτρονικού" γραφίστα είναι να πετάει τα σχέδιά του στα σκουπίδια, το Design Mythos, όπως διάβασα παλιότερα να το αναφέρει το "Adobe Magazine". Οταν ο designer παύει να είναι designer...

Το Flash ήρθε να δώσει μία ανάσα στους ανθρώπους που έπνιγαν τη δημιουργικότητά τους στο βωμό του Internet. Οι εικόνες, ο ήχος, η υψηλή ποιότητα των γραφικών και η κίνηση άνοιξαν μια νέα πόρτα στους σχεδιαστές, που βάλθηκαν να καταπλήξουν όλο τον κόσμο χρησιμοποιώντας ως μέσο το πρόγραμμα της Macromedia. Το Flash είναι ο σύγχρονος μεσσίας του ηλεκτρονικού κόσμου, ένα πρόγραμμα που έδωσε στον designer αυτό που είχε χάσει στον Web: το design.



FLASH & ΠΟΛΥΜΕΣΑ: Η ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΑΓΟΡΑ

Το Flash είναι συνώνυμο με τα πολυμέσα ή αλλιώς multimedia. Τα πολυμέσα τα γνωρίζετε όλοι λίγο-πολύ αφού έχουν εφαρμογές σε όλες τις πτυχές της ζωής μας, από την εκπαίδευση, την επαγγελματική κατάρτιση και τις επιχειρήσεις μέχρι τα παιχνίδια και την ψυχαγωγία. Ομως, πολλοί από εμάς δεν γνωρίζουμε τι είναι στην πραγματικότητα αυτή η τεχνολογία. Για να την κατανοήσουμε, πρέπει να μάθουμε τι σημαίνει αυτός ο όρος και να γνωρίσουμε τα υλικά που απαρτίζουν μία εφαρμογή πολυμέσων. Στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών, ο όρος πολυμέσα αναφέρεται στο λογισμικό που χρησιμοποιεί περισσότερα από ένα μέσα για την επικοινωνία με το χρήστη, π.χ. κείμενο και ήχο. Τα τελευταία χρόνια, όμως, ο όρος πολυμέσα κατέληξε να σημαίνει κάτι περισσότερο: τη δυνατότητα χρήσης ήχου και κινούμενης εικόνας (animation). Χρησιμοποιώντας αυτή την τεχνολογία σε ένα PC μπορούμε ταυτόχρονα να έχουμε κείμενο, σταθερή και κινούμενη εικόνα και ήχο. Οταν μιλάμε για interactive multimedia, σε αυτά τα υλικά έρχεται να προστεθεί και η αλληλεπίδραση.

Κατά κανόνα, αναφερόμενοι σε εφαρμογές πολυμέσων εννοούμε εφαρμογές σε CD-ROM. Τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τέτοιων εφαρμογών είναι το Director και το Authorware της Macromedia και πιο σπάνια το Toolbook της Asymetrix. Η Macromedia -από ό,τι αντιλαμβάνεστε- έχει ηγετική θέση στη δημιουργία εφαρμογών πολυμέσων. Το Director

έχει προσαρμοστεί στις σύγχρονες τεχνολογικές εξελίξεις και εκμεταλλεύεται το Shockwave για τη δημιουργία multimedia εφαρμογών και στον Web. Η Macromedia βλέπει πως το μέλλον είναι στον παγκόσμιο ιστό και έχει εστιάσει την προσοχή της στο Internet. Το Flash είναι ένα από τα κερδισμένα στοιχήματα της εταιρείας. Ανω του 95% των πολιτών του Διαδικτύου έχουν εγκατεστημένο το flash plug-in και μπορούν να δουν flash movies. Επιπλέον το Flash είναι συμβατό με κάθε έκδοση του Netscape Navigator, του Internet Explorer, του AOL browser και του Web-TV.



ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το Flash εκμεταλλεύεται τα vector-graphics για να δημιουργεί multimedia παρουσιάσεις στον Web με μικρή χωρητικότητα. Τα vector-graphics είναι ο ιδανικός τρόπος να φτιάξετε περίπλοκα animations για τον Web, κυρίως επειδή είναι resolution-independent, δηλαδή σε μεγαλύτερες αναλύσεις έχουν την ιδιότητα να μεγαλώνουν σε px, χωρίς να χάνουν την ποιότητά τους, διατηρώντας ταυτόχρονα το ίδιο μέγεθος σε KB. Παραδοσιακά τα bitmaps είναι η συνηθισμένη μορφή γραφικών που συναντάμε στον Web. Vector-graphics δεν χρησιμοποιούμε συχνά στο design, αφού τα παραδοσιακά εργαλεία επεξεργασίας bitmap γραφικών (όπως το PhotoShop) μας δίνουν άπειρες δυνατότητες με τα νέα φίλτρα και τα text effects που προσφέρουν. Τώρα έχουμε έναν παραπάνω λόγο να χρησιμοποιούμε vector-graphics: Το Flash συνεργάζεται πολύ καλά με το Freehand, ένα πρόγραμμα παρόμοιο με το Adobe Illustrator. Είναι ιδανικό για την επεξεργασία vector-graphics και στην έκδοση 9 περιλαμβάνει και δική του Clip-arts library και δικό του Clip-arts Viewer. Το Freehand θα το βρείτε μαζί με το Flash 5.0 στο ίδιο πακέτο.

Το Flash ξεπερνά βασικούς περιορισμούς που εμποδίζουν τους σχεδιαστές να έχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα σε μία Web σελίδα. Μπορείτε να φτιάξετε ολόκληρα interfaces, όπως στις multimedia παρουσιάσεις που δημιουργεί κάποιος στο Director ή το Authorware. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί μία scripting γλώσσα, παρόμοια με την JavaScript, την ActionScript. Χάρη στα actions της ActionScript μπορείτε να εκμεταλλευτείτε το Flash για να φτιάξετε interactive περιβάλλοντα στον Web. Τα actions είναι τα αντίστοιχα behaviors που χρησιμοποιούν το Director και η Lingo. Ετσι, όσοι έχετε χρησιμοποιήσει το Director, έχετε άλλον ένα λόγο για να βάλετε το Flash στη δουλειά σας.

Φαντάζομαι, όμως, πως δεν θέλετε να μάθετε άλλα χαρακτηριστικά του Flash, αφού σίγουρα ανυπομονείτε να μάθετε πώς να το χρησιμοποιείτε. Στη συνέχεια θα σας δείξουμε βήμα βήμα πώς να κάνετε ένα shape tweening, π.χ. πώς να μετατρέψετε έναν κύκλο σε τετράγωνο. Το Flash διαχωρίζει το animation σε δύο κατηγορίες: το frame-by-frame animation και το tweened animation. Τα tutorials θα συνεχιστούν και στα επόμενα τεύχη έτσι ώστε να αποκτήσετε σιγά σιγά μια καλή γνώση του Flash και των δυνατοτήτων του. Προτού ξεκινήσουμε, όμως, ας πούμε δυο λόγια για το interface του προγράμματος, για να ξέρετε πού βαδίζετε...

ΤΟ INTERFACE

Το νέο interface του Flash 5.0 δεν θα σας προβληματίσει καθόλου. Αποτελείται από το γνωστό σε όλους toolbar με τα βασικά εργαλεία σχεδίασης των γραφικών, την timeline, τα panels, το stage και το menu-bar. Το stage είναι το λευκό πλαίσιο που βλέπετε στη μέση της οθόνης σας, εκεί όπου σχεδιάζετε όλα τα γραφικά σας. Τις ιδιότητες του stage αλλάζετε από το μενού Modify, Movie (Ctrl+M) στο menu-bar του προγράμματος. Τα panels είναι τα γνωστά παράθυρα με τις ιδιότητες των αντικειμένων σας. Θα δείτε τα διαθέσιμα panels στο μενού Window panels. Αυτό που πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα είναι το timeline, το οποίο βλέπετε πάνω από τη σκηνή σας. Οταν επιλέξετε ένα layer στο timeline και σχεδιάσετε ένα αντικεί-

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

LiveMotion 1.02 Update: Το Adobe LiveMotion κυκλοφόρησε το καλοκαίρι του 2000 και είναι η απάντηση της Adobe στη Macromedia και το Flash, που μέχρι τότε μονοπωλούσε το χώρο του Web animation. Η εταιρεία βασίστηκε στο φιλικό περιβάλλον του LiveMotion και το πρόγραμμα τράβηξε το ενδιαφέρον πολλών χρηστών από την beta κιόλας έκδοσή του. Στο site της Adobe θα βρείτε το νέο update για το γνωστό Web animation tool. Επισκεφτείτε τη διεύθυνση http://www.adobe.com/ products/livemotion/lm_update2.html για να το κατεβάσετε.

Adobe Photoshop 6.0: Το γνωστό πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας απέκτησε νέες δυνατότητες! Νέα text features, layer styles, slice tools και καλύτερη υποστήριξη στα διανυσματικά γραφικά είναι μερικά από τα νέα χαρακτηριστικά που θα βρείτε στη νέα έκδοση του προγράμματος. Το νέο user interface ίσως παραξενέψει μερικούς, ενώ υπάρχει ασυμβατότητα με τις προηγούμενες εκδόσεις του PhotoShop. Οπως και να 'χει, επιβάλλεται να το δοκιμάσετε! Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στο site της Adobe : http://www.adobe.com/ store/products/photoshop.html

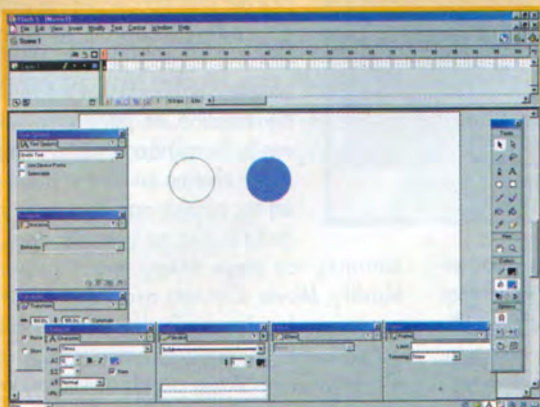
JASC Paint Shop Pro 7.0: Από τις αρχές της δεκαετίας του '90 μέχρι τώρα το Paint Shop Pro έχει καταφέρει να κρατηθεί στην κορυφή των προτιμήσεων του κοινού ως ένα φθηνό και προσιτό εργαλείο επεξεργασίας εικόνας. Τώρα στην έκδοση 7.0 επιβεβαιώνει την εμπιστοσύνη των φανατικών χρηστών του, αποκτώντας περισσότερες δυνατότητες και δυναμικά χαρακτηριστικά. Το Animation Shop 3.0 περιλαμβάνεται στο πακέτο, αλλά δυστυχώς δεν έχει κάτι περισσότερο να προσφέρει από τις προηγούμενες εκδόσεις του. Μπορείτε να κατεβάσετε την trial έκδοση του προγράμματος στη διεύθυνση: http://www.jasc.com/down load_4.asp

Νέο Dreamweaver Extension Manager: Στη διεύθυνση http://www.macromedia .com/software/dreamweaver/ μπορείτε να κατεβάσετε τη νέα έκδοση του Dreamweaver Extension Manager. Τι είναι αυτό; Το Dreamweaver 3 όπως και το UltraDev μπορούν να δεχτούν νέα extensions χάρη σε αυτό το νέο feature που σας προσφέρει η Macromedia. Θα βρείτε πολλά καινούρια extensions στο site της, γι' αυτό μη χάσετε την ευκαιρία να κατεβάστε το Manager!

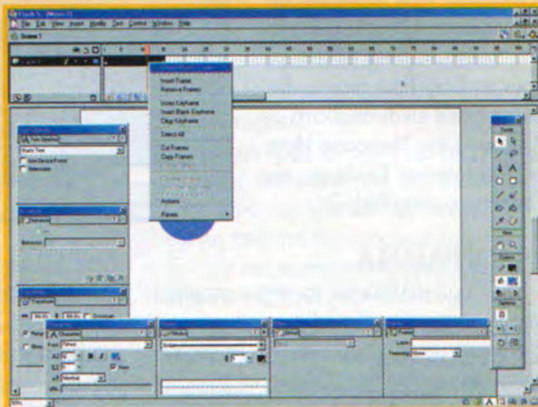
μενο, αυτό γίνεται μέρος του layer. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε ένα layer, μπορείτε να προσθέσετε layers στη σκηνή σας με την επιλογή Insert layer. Τα layers μπορείτε να τα κλειδώσετε και να τα κρύψετε από τη σκηνή σας. Οταν το αρχείο έχει πολλά layers, αυτό είναι πολύ χρήσιμο για την επεξεργασία των αντικειμένων σας. Πατήστε πάνω στα εικονίδια που βλέπετε (το λουκέτο και το μάτι) για να κλειδώσετε ή να κρύψετε αντίστοιχα το επιλεγμένο layer.

Τέλος, το timeline αποτελείται από frames. Στο επόμενο τεύχος θα αναφερθούμε αναλυτικά στο animation και τα frames. Για την ώρα αρκεί να γνωρίζετε ότι ο αριθμός των frames και η ταχύτητα (frame rate) καθορίζουν το τελικό μήκος του flash movie μας. PC

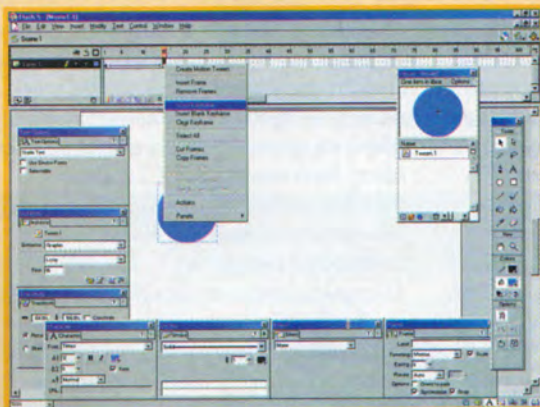
SHAPE TWEENING ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΟΥ FLASH 5.0



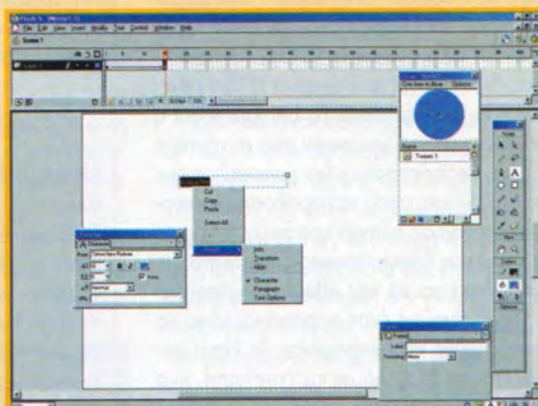
1 Με το Oval Tool από την εργαλειοθήκη (Window, Tools) σχεδιάστε έναν κύκλο στην οθόνη σας. Τώρα κάνετε απλό κλικ στο κέντρο του κύκλου με το Arrow Tool και τραβήξτε το. Επιλέξτε το περίγραμμα με το Arrow Tool και πατήστε Delete.



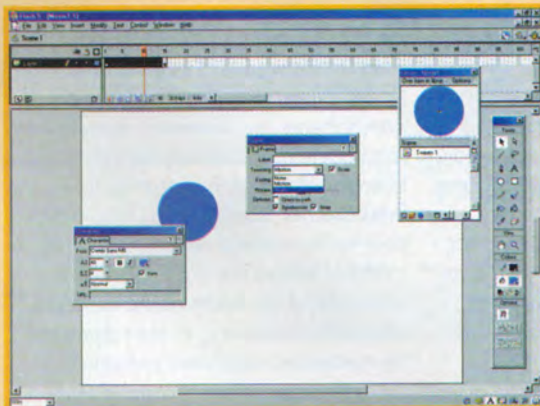
2 Στο timeline πατήστε στο frame 15 και κάνετε δεξί κλικ. Στο μενού που εμφανίζεται επιλέξτε Insert frame. Βλέπετε τώρα 15 frames. Επιλέξτε τα και κάνετε δεξί κλικ. Πατήστε Create Motion Tween.



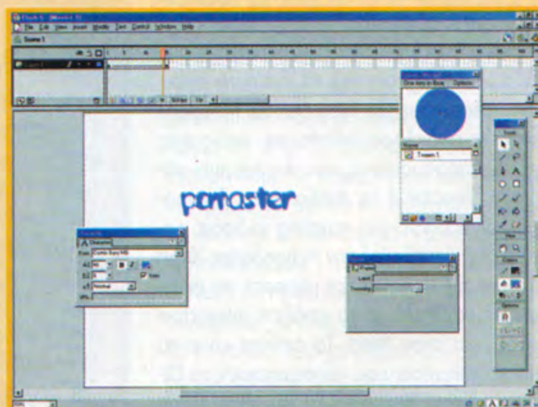
3 Επιλέξτε το τελευταίο frame (frame 15) και κάνετε δεξί κλικ επάνω του. Πατήστε Insert keyframe στο μενού που εμφανίζεται. Οσο έχετε επιλεγμένο μόνο το frame 15, σβήστε τον κύκλο από τη σκηνή σας.



4 Με το Text Tool από την εργαλειοθήκη γράψτε κάτι στην οθόνη σας. Τώρα επιλέξτε το κείμενο και πατήστε Modify, Break Apart από το μενού του προγράμματος.



5 Πατήστε το Frame 1. Επιλέξτε τον κύκλο και πατήστε Modify, Break Apart από το menu-bar του προγράμματος, όπως παραπάνω. Επιλέξτε όλα τα frames και από το παράθυρο Frame (Ctrl + F) επιλέξτε Tweening: Shape.



6 Πατήστε Enter ή επιλέξτε Control, Play για να δείτε το animation που φτιάξατε. Το πρώτο σας shape tweening!

COMPUTERS GAMES CLUB





ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900



FIFA 2001	12.900
NBA LIVE 2001	12.900
RESIDENT EVIL	12.900
MONKEY ISLAND	12.900
DARIAS INFORNO	12.900
EGYPT 2	12.900
TONY HANK 2	12.500
RED ALERT 2	12.900
SUDEN STRIKE	12.900
ZEUS	12.900
INSIDE CHEESE XXX	11.900
PAMELA XXX	11.900
ARLWE TYCOON	12.900
4x4 EVOLUTION	12.900
BLAIR WITCH 2	12.900
TEATLE 2	11.900
PACIFIC WARIORS	11.900
IN COLD BLOOD	12.900
THE UNTOUCHABLES	12.900
F1 MANAGER	12.900
VYRUZ	12.900





ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

DESTRUCTION DERBY 2	5.900
VIRTUAL COP 2	5.900
NBA '99	3.900
FIFA '99	3.900
NASCAR 2	3.900
EF 2000	3.900
RISE OF ROBOTS	3.900
SEGA TOURING CAR	4.900
DOMINUS	3.900
CYBERIA 2	4.900
MAGIC CARPET 2	3.900
TERANOVA	3.900
MANX TT	4.900
BEDLAM	3.900
WORLD CUP '98	3.900
DREAMS	4.900
ACTUAL SOCCER 2	3.900
MANIC KARTS	3.900
EMERGENCY	4.900
AUTO KUBA	4.900
NUCLEAR STRIKE	4.900





ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ





P3 850, QDI ADVANCE 10, TOUR ATX, VGA VIPGR 2 TV OUT, LIVE 1024, 128 DIM (100MHz), HDD. W. DIGITAL, 15KB, 52x CD-ROM, 15'' monitor acer, 56.600 MOTOROLA MODEM, ΗΧΕΙΑ 120 WATT, MOUSE, KEYBOARDS F:DD 1,44

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

399.000 ΔΡΧ.





ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ ΕΘΝ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 28, ΤΗΛ.: (0351) 34704
COMPUTER'S GAME CLUB ΣΥΡΟΥ ΚΩΤΣΟΒΙΛΗ 10, ΤΗΛ.: (0281) 83270
COMPUTER'S GAMES CLUB ΑΙΔΗΨΟΥ ΕΡΜΟΥ 6, ΤΗΛ.: (0226) 24959
COMPUTER'S GAMES CLUB ΑΙΓΙΝΑΣ, ΤΖΑΛΑΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ, ΣΠΥΡΟΥ ΡΟΔΗ 14, ΤΗΛ.: (0297)-26448





NETDRAGONS

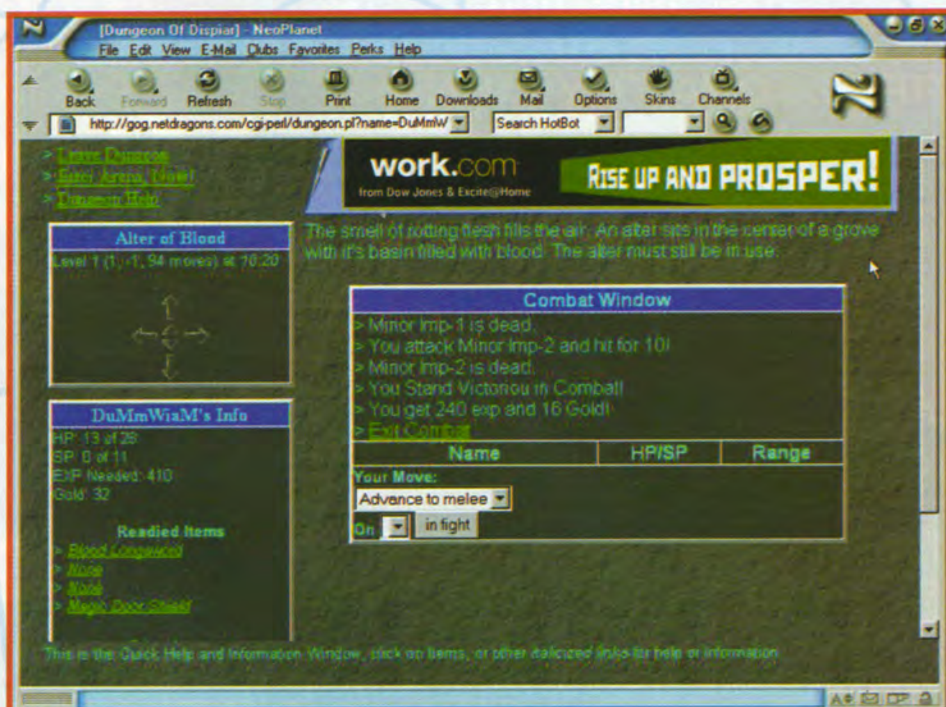
Vagabond's Quest

Η πολιτική της στήλης είναι γνωστή: κυνηγά τα δωρεάν on-line παιχνίδια! Στο τεύχος αυτό θα ασχοληθούμε με το Vagabond's Quest, ένα Free RPG, το οποίο προσφέρει το site της NetDragons. Πέραν του συγκεκριμένου δωρεάν RPG, υπάρχουν κι άλλα παιχνιδάκια που προσφέρει δωρεάν το ίδιο site, καθώς και άλλα που σύντομα θα λειτουργήσουν, αφού βρίσκονται ακόμη σε beta φάση.

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com



ς μπούμε κατευθείαν στο... φουρνιστό (και όχι στον Φουρνιστάκη!). Το site που είναι αφιερωμένο στην on-line δωρεάν διασκέδασή σας ακούει στο όνομα NetDragons και η διεύθυνση του είναι: http://www.netdragons. com. Οι χρήστες που το έχουν επισκεφτεί και έχουν παίξει τα on-line παιχνίδια που προσφέρει είναι άνω των 200.000, στοιχείο το οποίο με ενθάρρυνε να πραγματοποιήσω την παρουσίασή του στη στήλη και το οποίο πρέπει να παρακινήσει και εσάς να το δοκιμάσετε. Εξάλλου δωρεάν είναι, όποτε αν βρείτε ελεύθερο χρόνο, καλό θα ήταν να του κάνετε μια βίζιτα. Την προσοχή μας θα επικεντρώσουμε στο παιχνίδι που έλκει τους περισσότερους παίκτες στο site, το Vagabond's Quest (90.000 και άνω άτομα η συμμετοχή), ενώ σε ειδική παράγραφο στο τέλος του άρθρου θα γίνει αναφορά και στα άλλα, όχι τόσο διάσημα, on-line παιχνίδια του NetDragons. Ας μη μακρηγορώ, όμως, και ας μεταφερθώ κατευθείαν στο μαγικό κόσμο του...

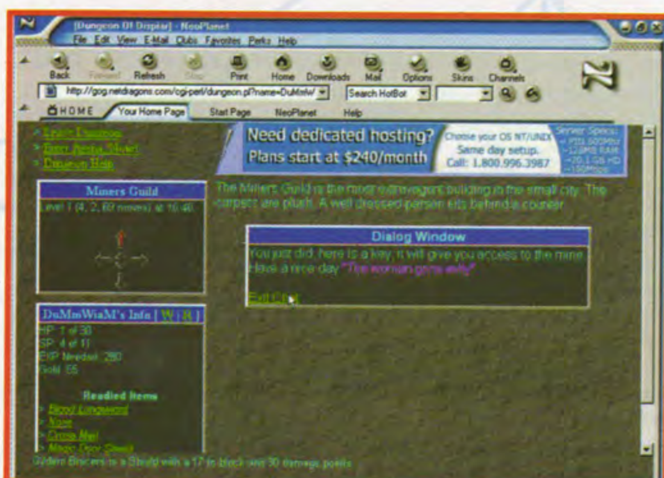


Μόλις σκότωσα έναν τρισάθλιο Imp και παίρνω 240 XP και 16 Gold!

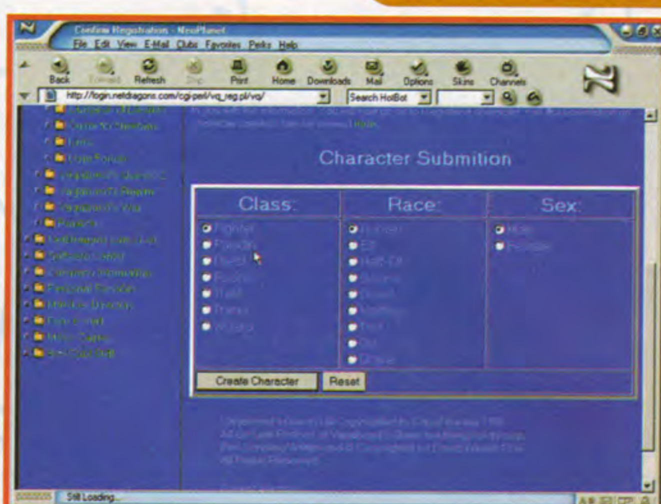
VAGABOND'S QUEST

Πρόκειται για ένα on-line RPG, το οποίο παίζεται αποκλειστικά μέσα από τον browser σας, χωρίς να χρειάζεται να κατεβάσετε κάποιο extra πρόγραμμα (όπως συνέβαινε με το Archmage, δηλαδή). Δημιουργείτε έναν χαρακτήρα με τον οποίο εξερευνάτε τον κόσμο του Vagabond, σκοτώνετε τέρατα, λύνετε γρίφους και διαλευκαίνετε υποθέσεις, ενώ ο χαρακτήρας σας γίνεται δυνατότερος με την άνοδό του σε level(s) και την απόκτηση νέων αντικειμένων. Τα γραφικά είναι ανύπαρκτα φυσικά, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι τις εντολές που θέλετε να εκτελέσει ο χαρακτήρας σας πρέπει να τις δίνετε από το πληκτρολόγιο. Το Vagabond's Quest διαθέτει ένα αρκετά καλό σύστημα χειρισμού και κίνησης στο χώρο. Πέρα από την εξερεύνηση του μαγικού αυτού κόσμου μπορείτε με το χαρακτήρα σας να επισκεφτείτε την Arena και είτε να συμμετάσχετε σε μάχες είτε να ποντάρετε χρήματα σε μάχες που βρίσκονται σε εξέλιξη. Αυτό είναι περίπου το Vagabond's Quest, το οποίο σίγουρα δεν διαθέτει το βάθος άλλων σύγχρονων RPGs, είναι όμως απλό, οικονομικό (είναι δωρεάν άλλωστε) και φυσικά εθιστικό! Ας δούμε τώρα πώς θα μπείτε και εσείς στον κόσμο του.

Μπείτε στο Internet χρησιμοποιώντας τον παροχέα υπηρεσιών σας και ανοίξτε τον Internet browser σας (Internet Explorer, Netscape κ.λπ.). Στην μπάρα όπου εμφανίζεται η διεύθυνση του τρέχοντος site πληκτρολογήστε www.netdragons .com και πατήστε Enter. Αφού φορτώσει η αρχική σελίδα του NetDragons, κάνετε ένα κόπο και βάλτε το στα Favorites σας (Bookmark), προκειμένου να έχετε γρήγορη πρόσβαση σε αυτό στο μέλλον. Κάνετε ένα κλικ στην επιλογή Games, που βρίσκεται στην επάνω πλευρά του παραθύρου του site, επάνω στην μπλε μπάρα. Στη νέα σελίδα που θα εμφανιστεί κάνετε κλικ στην επιλογή "Vagabond's Quest+", η οποία βρίσκεται περίπου στη μέση της οθόνης σας. Το link αυτό θα σας οδηγήσει στη σελίδα καταχώρισης των στοιχείων του χαρακτήρα σας, προκειμένου να μπείτε στον κόσμο του Vagabond. Μια και δεν έχετε ακόμη δημιουργήσει χαρακτήρα, επιλέξτε New Users, επάνω δεξιά στην οθόνη. Ακολουθεί μία πολύ απλή φόρμα εγγραφής, στην οποία πρέπει να συμπληρώσετε μόνο τρία πεδία. Το πρώτο είναι το Name (όνομα) του χαρακτήρα σας, που λειτουργεί ως User Id, ενώ από κάτω ακολουθούν το e-mail σας και, τέλος, ο κωδικός σας. Αμέσως μετά πατήστε το γκρί-



Αφού σκοτώσετε τον Imp Leader και πάρετε την αμοιβή από τον ταβερνιάρη, πηγαίνετε στο Miner Guild για να γίνετε μέλος.



Το μενού δημιουργίας χαρακτήρα.

ζο κουμπί Play ή, αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για το παιχνίδι, επιλέξτε Newbies Guide (βρίσκεται λίγο πιο κάτω, μέσα στο κείμενο). Το κουμπί Play θα σας οδηγήσει στην οθόνη δημιουργίας του χαρακτήρα σας (να θυμάστε ότι ο λογαριασμός σας μπορεί να έχει μόνο έναν χαρακτήρα), από όπου πρέπει να επιλέξετε κλάση ανάμεσα στις: Fighter, Paladin, Priest, Psionic, Thief, Tracer και Wizard, φυλή ανάμεσα στις: Human, Elf, Half-Elf, Gnome, Dwarf, Halfling, Troll, Orc, Drake και, τέλος, φύλο μεταξύ Male (άνδρας) ή Female (γυναίκα). Αφού επιλέξετε το χαρακτήρα σας (επιλέγοντας ένα από τα κυκλάκια σε κάθε στήλη από τις τρεις του πίνακα), πατήστε Create Character για να τον αποδεχτείτε ή Reset για να τον δημιουργήσετε ξανά. Εάν υποθέσουμε ότι κάποια στιγμή σάς αρέσει ο χαρακτήρας σας και τον δεχτείτε, τότε η επόμενη οθόνη θα σας ενημερώνει για τα στατιστικά του (από εδώ μπορείτε να κάνετε Reset σε περίπτωση που δεν σας αρέσει). Εάν και πάλι αποδεχτείτε το χαρακτήρα σας, έχετε εισέλθει στον κόσμο του Vagabond.

Στο εξής, εάν δίνετε το όνομα του χαρακτήρα-λογαριασμού σας με το σωστό κωδικό στα δύο αντίστοιχα πεδία που θα βρίσκονται επάνω αριστερά στο αρχικό site του NetDragons (δηλαδή, www.netdragons.com), θα μπορείτε να μπαίνετε στο παιχνίδι με το χαρακτήρα σας. Κάθε φορά που κάνετε Log In (ακόμα και όταν μπείτε για πρώτη φορά) στο παιχνίδι, βρίσκεστε σε μία εισαγωγική οθόνη με αρκετές επιλογές. Πιο αναλυτικά, από την πρώτη ως την τελευταία έχουμε: το Dungeon of Dispair, εκεί δηλαδή όπου χαρακτήρας θα περιπλανηθεί και θα κάνει Quests προκειμένου να πάρει XP, από κάτω ακριβώς μία επιλογή για να αγοράσει ο χαρακτήρας αντικείμενα και Spells (η... ποικιλία αυτού του μενού εξαρτάται από την κλάση που έχετε επιλέξει) και πάλι ακριβώς από κάτω τα Dragon's Hall και Nexus Center (είναι Guilds), στα οποία μπορείτε να γίνετε μέλη, αρκεί να έχετε το απαιτούμενο χρηματικό ποσό. Τέλος, μπορείτε επιλέγοντας Server 1 ή Server 2 να βρεθείτε στην Arena.

Ας ξεκινήσουμε από τη βασική επιλογή, το Dungeon of Dispair, ούτως ώστε ο χαρακτήρας σας να μεταφερθεί στον κόσμο του Vagabond και να πάρει μερικά XP-Gold και, φυσικά, αντικείμενα σκοτώνοντας τέρατα και λύνοντας μυστήρια. Αφού μπείτε στον κόσμο, θα παρατηρήσετε δύο παράθυρα στα αριστερά σας, το ένα κάτω από το άλλο, και στα δεξιά σας έναν άδειο χώρο, στον οποίο θα βρίσκετε τις περιγραφές των δωματίων, τους διαλόγους με τους NPCs και, γενικότερα, θα πληροφορείστε για ό,τι συμβαίνει. Το ανώτερο από τα δύο παράθυρα χρησιμεύει για να σας δίνει στοιχεία για τη θέση του χαρακτήρα σας και την ώρα στον κόσμο, ενώ με τα κουμπιά-βελάκια κινείτε το χαρακτήρα σας. Υπάρχουν τέσσερα βελάκια με τα οποία κινείτε το χαρακτήρα σας ανατολικά-αριστερά (East), δυτικά-δεξιά (West), βόρεια-επάνω (North) και νότια-κάτω (South), καθώς και δύο πολύ μικρά που σας επιτρέπουν να αλλάξετε επίπεδο, εάν βέβαια υπάρχουν σκάλες προς τα επάνω ή κάτω. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα βελάκι και συνεπώς να κινηθείτε προς την κατεύθυνση που υποδεικνύει, εφόσον είναι κόκκινο, ειδάλλως δεν μπορείτε να κινηθείτε προς εκεί. Το από κάτω παράθυρο σας δίνει τα βασικά στοιχεία του χαρακτήρα σας, όπως τα Hit Points και το Manna που έχετε, το μέγιστό τους και τα XP για το επόμενο level. Επιπλέον σας δίνει τα τέσσερα αντικείμενα με τα οποία έχετε εξοπλισμένο το χαρακτήρα σας (όπλο για μάχη σώμα με σώμα, όπλο για μάχη εξ αποστάσεως, πανοπλία, ασπίδα) και τα αντικείμενα που κουβαλά ο χαρακτήρας σας. Τέλος, αναγράφεται αν έχετε άλλα αντικείμενα, π.χ. Potions. Το κακό είναι ότι δεν μπορείτε να κουβαλάτε δύο πανοπλίες ή δύο ασπίδες ή δύο όπλα. Μπορείτε όμως, αν θέλετε, να πετάξετε αυτό που έχετε και να βάλετε το καινούριο ή να κρατήσετε αυτό που έχετε και να αφήσετε παρατημένο το άλλο! Σε οποιαδήποτε λέξη ή φράση βλέπετε υπογραμμισμένη και με πλάγια γράμματα (σε οποιοδήποτε σημείο-παράθυρο της οθόνης) μπορείτε να κάνετε κλικ και στο κάτω κάτω μέρος του παραθύρου να δείτε πληροφορίες για αυτήν (είτε είναι περιγραφή όπλου, είτε Potion, είτε ανθρώπου). Οσες λέξεις και φράσεις, όμως, είναι απλώς υπογραμμισμένες και τους κάνετε κλικ είναι εντολές που δίνετε άμεσα (όπως Talk, Read) και σας οδηγούν σε νέο παράθυρο. Κλείνοντας θα περιγράψω πώς γίνεται η μάχη.

Με το που συναντάτε αντίπαλο περνάτε κατευθείαν στην επιλογή για μάχη. Μπορείτε κάνοντας κλικ στο όνομα του αντιπάλου (είναι πάντα υπογραμμισμένο και με πλάγια γράμματα) να πάρετε πληροφορίες για αυτόν. Ακριβώς από κάτω υπάρχει ένα αναδυόμενο μενού, στο οποίο έχετε την επιλογή να κάνετε Spell (είτε σε εσάς είτε στον αντίπαλο), να του επιτεθείτε με μακρινό όπλο εάν είναι σε απόσταση (τόξα, σφεντόνες κ.λπ.), να του επιτεθείτε με κοντινό όπλο εάν βρίσκεται σε απόσταση μάχης σώμα με σώμα (σπαθιά, τσεκούρια, σφυριά κ.λπ.), να απομακρυνθείτε από τον αντίπαλο (σε περίπτω-

ΣΤΟ CD ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΤΕΧΟΥΣ

Στο directory /extras/rocketarena θα βρείτε τον client του Rocket Arena και τα demos που είχα αναφέρει στο προηγούμενο τεύχος. Πληροφορίες για την εγκατάσταση του Rocket Arena και το πώς θα δείτε τα demos θα βρείτε στο "On-Line Gaming" του προηγούμενου τεύχους. Happy Fragging!

ση που είστε κοντά του) ή, τέλος, να τον πλησιάσετε σε περίπτωση που είναι απομακρυσμένος. Αυτές είναι οι εναλλακτικές επιλογές στη μάχη και δεν υπάρχουν πάντα όλες. Για παράδειγμα, εάν είστε κοντά στον αντίπαλο, μπορείτε είτε να του επιτεθείτε, είτε να κάνετε Spell, είτε να απομακρυνθείτε - η επιλογή να τον πλησιάσετε απουσιάζει, καθώς είστε ήδη κοντά. Ετσι σε κάθε γύρο δηλώνετε ποια θα είναι η κίνησή σας για τη μάχη και, μόλις πατήσετε το κουμπί In Fight, εμφανίζεται ένα νέο παράθυρο που σας ενημερώνει για τα αποτελέσματα του προηγούμενου γύρου. Σε περίπτωση που υπάρχουν δύο ή παραπάνω αντίπαλοι, με το δεύτερο μενού, που βρίσκεται ακριβώς κάτω από αυτό με τις επιλογές σας για τη μάχη, μπορείτε να κατευθύνετε τις επιθέσεις σας και τα μαγικά σας. Υστερα από κάθε μάχη από την οποία βγαίνετε νικητής, αμείβεστε με Gold και XP.

Οποτεδήποτε θέλετε μπορείτε να επισκεφθείτε την Arena. Εκεί σας δίνεται η δυνατότητα να πολεμήσετε με τους χαρακτήρες άλλων παικτών. Ο μεγαλύτερος χώρος είναι κατειλημμένος από ένα Chat Room, ενώ από κάτω υπάρχουν πίνακες με τους χαρακτήρες που βρίσκονται εκείνη τη στιγμή στην Arena και τα στατιστικά τους. Μπορείτε να κάνετε Challenge μέσω του ειδικού μενού σε άλλους χαρακτήρες για να πολεμήσετε. Μπορείτε επίσης είτε να κάνετε Bet (στοίχημα) σε κάποιον από τους δύο μαχητές που πρόκειται πολεμήσουν είτε να απορρίψετε/δεχτείτε προτάσεις για μάχη από άλλους χαρακτήρες. Αυτό περίπου είναι το Vagabond's Quest. Δυστυχώς, ο περιορισμένος χώρος δεν μου επιτρέπει εκτενέστερη ανάλυση, μια και στο λίγο χώρο που μου απομένει πρέπει να γράψω για τα...

ΑΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ NETDRAGONS

Από τα τελευταία και πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια που προστέθηκαν στο site του NetDragons είναι το Waves Of War. Η μόνη προϋπόθεση που πρέπει να πληροίτε είναι ο browser σας να υποστηρίζει Java (Netscape και Explorer υποστηρίζουν από τη φύση τους). Η απαίτηση αυτή υπάρχει διότι το παιχνίδι έχει γραφικά! Ναι, καλά διαβάσατε. Σε κάθε παρτίδα του Waves Of War μπορούν να παίξουν μόνο δύο χρήστες. Ο ένας κάνει Create μία πίστα και περιμένει να μπει κάποιος αντίπαλος για να ξεκινήσει το ματς. Κάθε παίκτης έχει στη διάθεσή του διαστημόπλοια τα οποία μπορεί να επισκευάσει (repair) και να μετακινήσει (move), ενώ έχει τη δυνατότητα και να εξερευνήσει (search) με αυτά. Ενα πολύ απλό και γρήγορο παιχνίδι στρατηγικής, που απαιτεί μόνο έναν αντίπαλο.

Δεύτερο καλύτερο παιχνίδι μετά το Waves Of War (και ουχί Dogs Of War) είναι το Nelzan, το οποίο παίζεται επίσης μέσω του browser σας και δεν χρειάζεται να έχετε κανέναν αντίπαλο. Κοινώς πρόκειται για ένα single player παιχνίδι στο Internet. Μπορεί να μη σας ενθουσιάζει η ιδέα να πληρώνετε τον ΟΤΕ για να παίζετε ένα single player παιχνίδι, ωστόσο είναι καλούτσικο καθώς θυμίζει κάτι παλιά, καλά space arcade παιχνιδάκια του Amstrad.

Ακολουθούν τα Vagabond's Quest 2.0 και Vagabond's Realms, τα οποία ακόμα είναι υπό κατασκευή (beta). Οταν όμως κυκλοφορήσουν υπόσχονται πολλά, καθώς θα ανεβάσουν το επίπεδο του site εισάγοντας 3D γραφικά στον κόσμο του Vagabond! Βέβαια, το αν θα συνεχίσει να είναι Free το site δεν το γνωρίζω, ελπίζω όμως ότι θα είναι.

Τα προαναφερόμενα καθώς και πολλά ακόμη παιχνίδια μπορείτε να βρείτε στο αρχικό site των NetDragons, στη διεύθυνση www.netdragons.com (μα, καλά, πόσες φορές το έχω γράψει αυτό το site, μάλλιασε το keyboard μου).

Κλείνοντας το άρθρο να συμπληρώσω 2 ελληνικές Quake Clans που παρέλειψα να αναφέρω στο άρθρο μου "Rocket Arena" του περασμένου τεύχους. Η πρώτη Clan είναι η MOB (altar.itgo.com το site τους), για την οποία με ενημέρωσε ο Mythos (δεν είναι αυτός από το Highlander), και η δεύτερη Clan οι SI, αν κατάλαβα καλά, την οποία μου υπέδειξε ο aMusic. Ντάξει, ρε παιδιά, είπαμε είμαι ωραίος, έξυπνος και ατελείωτος (;!), αλλά δεν γίνεται να τα ξέρω όλα :). Ραντεβού, φίλτατοι, σε 15 μέρες. Ως τότε, happy on-line gaming!

PC

Εάν διαβάσετε προσεκτικά, θα δείτε τη σαφή νίκη μου και τα έσοδα από μία μάχη στην Arena.

Αυτό είναι το Nelzan. Ο χειρισμός του είναι απλός: με το space πυροβολείτε και από το numpad κινείτε το σκάφος σας.

4TH The Coming

Τα δεκαπενθήμερα καλπάζουν και σε λίγο, χωρίς να το καταλάβουμε, θα μπούμε στο 2001, μαζί με το T4C πάντα! Ωρες ώρες απορώ πώς καταφέρνω και εξασφαλίζω υλικό για τη στήλη μας κάθε δεκαπέντε μέρες χωρίς να έχουμε τίποτα καινούριο από τη Vircom! Να φανταστείτε ότι το site τους για το T4C έχουν να το κάνουν update από τον Σεπτέμβριο. Φυσικά, δεν έχουμε κάτι νεότερο από το τρίτο νησί. Ευτυχώς που ο server μας είναι αρκετά ενεργός και σχεδόν κάθε μέρα όλο και κάτι καινούριο συμβαίνει!

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Σε αυτό το τεύχος θα ολοκληρώσουμε την περιπέτεια των ηρώων μας, η οποία εξελίχθηκε σε τρεις συνέχειες (τις δύο προηγούμενες μπορείτε να τις βρείτε στα δύο προηγούμενα τεύχη του "PC Master"). Προτού προχωρήσουμε στην εξιστόρηση, επιτρέψτε μου να σας ενημερώσω για τα νέα του δεκαπενθημέρου.

* Το βασικότερο όλων είναι ότι την 1η Νοεμβρίου έγινε αύξηση του bandwidth σε 512KB! Πλέον το περιστασιακό LAG που μάστιζε τον server μας και κρατούσε για 10-15 δευτερόλεπτα έχει εξαφανιστεί και ουδείς διαμαρτύρεται. Οχι δηλαδή ότι ήταν αφόρητη η κατάσταση πριν, αλλά πού και πού σε άσχετες χρονικές στιγμές έπιανε κάτι τον server και όλοι είχαν φοβερό LAG, το οποίο όμως έπειτα από 15 δεύτερα εξαφανιζόταν!

* Εξίσου σημαντική είδηση είναι η αφαίρεση μίας religion από το πάνθεον του ελληνικού T4C. Επειτα από ώριμη σκέψη αποφάσισα να αποσύρω την πίστη της Lula από τον server μας. Οι αιτίες πολλές, με κύρια την έλλειψη επιλογής από πολλές πίστες (μια και ήταν θρησκεία που είχε δύσκολο Role Play) και αρχηγού! Η μόνη περίπτωση να επανέλθει η Lula είναι να συγκεντρωθούν δέκα πιστοί και ένας Chosen One, ούτως ώστε με τη δύναμη της πίστης τους να ξαναφέρουν στην Althea την πρώτη νεκρή θεότητα. Επί τη ευκαιρία να σας ενημερώσω ότι σε περίπτωση που κάποια άτομα θέλουν να δημιουργήσουν μία νέα θεότητα πρέπει πρώτα να δηλώσουν τι θέλουν να αντιπροσωπεύει και εγώ θα αναλάβω όλα τα υπόλοιπα. Προκειμένου όμως να έρθει στη ζωή η θρησκεία αυτή, πρέπει να υπάρχουν 10 πιστοί και ένας Chosen One. Ετσι μόνο θα ζωντανέψει...

Εν περιλήψει αυτά ήταν τα νέα μας για αυτό το δεκαπενθήμερο. Ο περιορισμένος χώρος δεν μου επιτρέπει περαιτέρω ανάλυση, μια και πρέπει να σας εξιστορήσω...

ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΜΕΡΟΣ

(συνέχεια από το προηγούμενο)

Μέσα από το portal πέρασαν όλοι οι ήρωες και μόλις εξαφανίστηκε και ο τελευταίος, τότε μόνο, μέσα σε ένα γκρίζο σύννεφο καπνού, χάθηκε και το portal. Ο Zhakar κάθισε εξουθενωμένος στη μεγάλη ξύλινη καρέκλα του, που ήταν επενδυμένη με κόκκινα μαξιλαράκια, και αποκοιμήθηκε βαριά. Τα όνειρά του ήταν ταραγμένα από τον κίνδυνο που θα διέτρεχαν όλοι οι ήρωες...

Το ταξίδι μέσα από το portal ήταν κάτι το πρωτόγνωρο για όλους του μάγους και τους πολεμιστές! Στην αρχή ένιωθαν το



Φωτογραφία του Rebelion για τον GM-Sostrym. Τα συμπεράσματα δικά σας.

HALL OF FAME

	Name	Level XP
1.	Lisa	134
2.	Bladesinger	125
3.	Dragonheart	115
4.	NoOne	115
5.	MITS1	113
6.	Manticore	112
7.	Killer-Knight	112
8.	Aragorn	112
9.	NoBody	111
10.	Speedy	111
11.	Hellraiser	111
12.	MIPOSimeTrelos	109
13.	Legion Of Doom	108
14.	Soth	107
15.	Vindicator	107
16.	Black-Trader	107
17.	Siba	107
18.	SerpenT	107
19.	Aic	106
20.	JohnDel	104

Δυστυχώς, παρατηρείται στασιμότητα στο Hall Of Fame, η οποία φυσικά ήταν αναμενόμενη! Τούτο διότι τα XP που προσφέρουν τα καλύτερα τέρατα της Raven Dust δεν είναι αρκετά για να συντηρήσουν τον πακτωλό που χρειάζονται τα levels από το περίπου 100 και πάνω. Η υπομονή των παικτών δοκιμάζεται σε τέτοια levels. Αξιοι όσοι κατορθώνουν και συνεχίζουν προς τα πάνω. Υπομονή, μάγκες, το τρίτο νησί -πού θα πάει- θα έρθει, δεν θα έρθει;

ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

Έπειτα από απαίτηση αρκετών φίλων της στήλης και παικτών, οι οποίοι ακούν τους συμπαίκτες τους να μιλούν μία ακαταλαβίστικη γλώσσα, θα επιχειρήσω μία επεξήγηση όλων των συντομογραφιών που συνηθίζουμε να χρησιμοποιούμε στο T4C. Ελπίζω να μη μου ξέφυγε καμία :P.

AFK	Away From Keyboard
AGI	Agility
BRB	Be Right Back
BTW	By The Way
DC	Druid Camp
EQ	EverQuest
END	Endurance
GC	Goblin Camp
HQ	Holy Quest
INT	Intellect
J/K	Just Kidding
LOL	Laughing Out Loud
NP	No Problem
OC	Orc Camp
RD	Raven Dust
ROFLMAO	Roll On the Floor Laughing My Ass Off
SOF	Sword of Fury
STR	Strength
WIS	Wisdom
WTG	Way To Go

απόλυτο κενό κάτω από τα πόδια τους και είχαν την αίσθηση ότι πέφτουν στην άβυσσο, έπειτα ένιωθαν τσουχτερό κρύο να διαπερνάει το κορμί τους και να τους προκαλεί αφόρητους πόνους και ρίγη. Την επόμενη στιγμή είχαν φτάσει στον προορισμό τους! Αίσθημα αηδίας τούς πλημμύρησε όταν είδαν πού είχαν φτάσει... Το φως από τους δαυλούς που κρατούσαν οι ήρωες ήταν η μόνη πηγή φωτός στο διάδρομο όπου βρίσκονταν, κάπου στο μπουντρούμι. Το ταβάνι δεν φαινόταν επάνω από τα κεφάλια τους, ενώ το πάτωμα ήταν γεμάτο μικρά σφαιρικά χαλίκια. Οι δε τοίχοι έμοιαζαν σαν ζωντανοί, μια και ολόκληρη η επιφάνειά τους ήταν καλυμμένη από μία πράσινη γλοιώδη ουσία, η οποία έκανε ελαφρούς κυματισμούς, σαν τις διαταράξεις που προκαλεί στην επιφάνεια της ήρεμης θάλασσας ένα μικρό πετραδάκι.

Σαστισμένοι προσπαθούσαν να προσανατολιστούν και να συνειδητοποιήσουν πού βρίσκονταν, όταν οι κραυγές του Hellraiser τους προειδοποίησαν ότι ο κίνδυνος πλησίαζε! Τέσσερις ιπτάμενες σφαίρες ξεπρόβαλαν (είχαν ένα κεντρικό μεγάλο μάτι και πλοκάμια μήκους 1 μέτρου), οι οποίες στριφογύριζαν σαν φίδια από την κορυφή της σφαιρικής σάρκας τους. Ξάφνου μία πράσινη ακτίνα φωτός εκτοξεύεται από ένα μάτι και χτυπάει τον Hellraiser στο πρόσωπο. Μία έκφραση πόνου σχηματίστηκε στο πρόσωπό του και καθώς άνοιγε το στόμα του για να ουρλιάξει, άρχισε η σάρκα του να μετατρέπεται σε άψυχη, κρύα πέτρα! Το θέαμα αυτό ήταν αρκετό για να κάνει αρκετούς ήρωες να χρησιμοποιήσουν τη μαγεία και να επιστρέψουν σε κάποιο ασφαλές καταφύγιο ή να τρέξουν πανικόβλητοι από εδώ και από εκεί μέσα στο άγνωστο μπουντρούμι...

Μόνο πέντε ήρωες κράτησαν την ψυχραιμία τους και οργανώθηκαν: οι Bladesinger, Lost-Paradise, Adam Peerson, Rayne και Johndel. Ξεκίνησαν σιγά σιγά, πλάτη με πλάτη, καλύπτοντας ο

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

ΤΑΔΕ ΕΦΗ JODALAR

Ο Jodalar είναι μαζί μας στο T4C τους τελευταίους 6 μήνες και η συμμετοχή του στα δρώμενα της κοινότητάς μας δεν πέρασε απαρατήρητη. Ο ακέραιος χαρακτήρας του και η αντικειμενικότητα που τον διακρίνει με ώθησαν να τον κάνω τον πρώτο Game Master Assistant (GMA), αναθέτοντάς του ορισμένες ευθύνες, μικρές μεν αλλά απαραίτητες για την ομαλή λειτουργία του server μας. Έτσι, αν κάποιος παίκτης θέλει βοήθεια, δεν έχει παρά να καλέσει τον Jodalar και εκείνος θα μπει στο παιχνίδι με το χαρακτήρα του GMA-Smith για να την προσφέρει όπως μπορεί. Τέλος, ο GMA-Smith είναι υπεύθυνος για τις αγοροπωλησίες όπλων και πανοπλιών. Αυτά τα ολίγα εισαγωγικά για τον Jodalar/GMA-Smith. Ας δούμε τι έχει να πει ο ίδιος...

"Η πρώτη μου βουτιά στον κόσμο του on-line gaming έγινε αρκετά παλιά, τότε που η BBS της Compulink φιλοξενούσε το μαγικό κόσμο του Air Warrior. Αεροπλάνα, ομηρικές εναέριες και επίγειες μάχες και καταλήψεις αεροδρομίων ήταν στην ημερήσια διάταξη. Αλλά το καλύτερο από όλα ήταν η δικτυακή κοινωνία που είχαμε δημιουργήσει... Πέρασε ο καιρός, ο server έκλεισε, η BBS ιντερνετοποιήθηκε, η ανάμνηση της παρέας όμως παρέμενε έντονη. Κάποιες μετέπειτα προσπάθειες για on-line gaming είχαν οικτρή αποτυχία, καθώς οι servers του εξωτερικού είχαν lag που καθιστούσε αδύνατη την παραμικρή σκέψη για παιχνίδι, πόσο μάλλον για τη δημιουργία δικτυακής παρεούλας και διασκέδασης. Ο καιρός πέρναγε, ώσπου είδα στο "PC Master" (ίσως από τους παλαιότερους αναγνώστες) την πρώτη καταχώριση για το T4C.

Προσπέρασα..., επαγγελματικές και οικογενειακές υποχρεώσεις (Jodalarinή υπομονή - δεν της έχω πει ότι βγαίνει το τρίτο νησί και περιμένει να βαρεθώ.. Lol) με ανάγκασαν όσο και να μην το ήθελα να κρατηθώ μακριά. Η ζωή όμως στρώνει, ο ελεύθερος χρόνος ήρθε... και τσακ... η πρώτη Demo επαφή με το T4C είναι γεγονός.

Ανακάλυψα τον κόσμο, ανακάλυψα το ηλεκτρικό; ΟΧΙ... Βρήκα όμως μία καλά οργανωμένη κοινωνία, μικρογραφία της πραγματικής -μη γελιόμαστε- ατέλειωτες ώρες διασκέδασης, εξερεύνησης, κουβεντούλας, τσακωμών (ευχαριστώ, δεν θα πάρω άλλο) και καλής δικτυακής (και όχι μόνο) παρέας. Ξεκίνησα να εξερευνώ με τη βοήθεια του Gandalf The White τα μαύρα dungeons της LightHaven, μεγάλωσα σε level, έγινα ένας δυνατός warrior, έφτασα στην Raven Dust, έπεσα στα χέρια της Clio, του Ser Skeletor, του Στρατηγού Giant, του Diabolakoy, του Don Fon και η παρέα μεγάλωσε. Η διασκέδαση ακόμα περισσότερο, καθώς ανακάλυψα το κανάλι και την παρέα του Pure One ARTHERK's, ανέλαβα υποχρεώσεις με τον GMA-Smith, γενικά έμπαινα στο πετσί του παιχνιδιού και όσο προχώραγε ο καιρός μού άρεσε περισσότερο. Αποτέλεσμα: Σε αυτό το Game ήρθα για να μείνω, και θα μείνω. Μου αρέσει. :-)

Ως υστερόγραφο μία γνωστή έκφραση: "Μην πυροβολείτε τον Πιανίστα" ή καλύτερα τους πιανίστες. Οι γνώσεις τους γύρω από τα RPGs, η αγάπη τους για αυτό που κάνουν και η εμπειρία που έχουν εγγυώνται την επιτυχία και τη μακρόχρονη διασκέδαση σε ένα παιχνίδι που κακώς νομίζεις ότι το ξέρεις απέξω.

C u on game
Jodalar"

Καλλιτεχνική φωτό του GandalfTheWhite.



ένας τον άλλο να εξερευνήσουν το σιχαμερό μπουντρούμι. Τα τέρατα έπεφταν στα πόδια τους το ένα μετά το άλλο και όποτε κάποιος από αυτούς γινόταν πέτρα, οι άλλοι έκαναν έναν κύκλο γύρω του, τον προστάτευαν και αφού τελείωνε η επήρεια του σατανικού αυτού μαγικού στο σύντροφό τους, συνέχιζαν την εξερεύνηση.

Κάποια στιγμή, καθώς προχωρούσαν, άκουσαν κάποιον να μιλάει δυνατά σε μία άγνωστη γλώσσα. Οσο πλησίαζαν η φωνή δυνάμωνε και κατάλαβαν ότι αυτός που έλεγε τις άγνωστες λέξεις προσευχόταν. Πλησίασαν σιγά σιγά στο δωμάτιο και είδαν μια ψηλή φιγούρα με μαύρη ρόμπα να στέκεται με την πλάτη προς αυτούς και να εξυμνεί μία πέτρινη απεικόνιση ενός προσώπου στον τοίχο απέναντι από αυτήν. Δύο κεροστάτες, καθένας από τους οποίους είχε 6 κεριά, ήταν ακριβώς δίπλα της, προσφέροντας τη μόνη πηγή φωτός. Προς στιγμήν τα μάτια του προσώπου στον τοίχο έμοιαζαν να κινούνται και να εστιάζουν στους ήρωες που κάθονταν σιωπηλοί στην είσοδο του δωματίου. Την επόμενη ακριβώς στιγμή γυρνάει το πρόσωπό του ο μαυροφορεμένος ιερέας. Η έκφραση απορίας ήταν σχηματισμένη στο πρόσωπο και αυτού, που είχε δει τους πέντε εισβολείς, και των πέντε ηρώων μας, οι οποίοι έβλεπαν για πρώτη φορά ένα Elf! Είχαν ακουστά για τα μακριά αυτιά των Elves και για τα πανέμορφα πρόσωπά τους, αλλά αυτό είχε κατάμαυρη σάρκα και κόκκινα μάτια. Το Elf ψέλλισε δύο κουβέντες και εξαφανίστηκε, ενώ στη θέση του εμφανίστηκαν πέντε τέρατα: ένα μεγάλο Orc, το οποίο κράδαινε μία χαντζάρα σε κάθε χέρι του, ένας σκελετός που φορούσε ρόμπες, μία μούμια, μία άμορφη μάζα από διάφανο ζελέ που μέσα της είχε δύο πτώματα σε πλήρη αποσύνθεση και, τέλος, μία τεράστια νυχτερίδα με άνοιγμα φτερών κοντά στα δύο μέτρα. Η μάχη ήταν φοβερή και καθένας από τους ήρωες αντιμετώπισε ένα από αυτά. Ευτυχώς οι ήρωές μας βγήκαν νικητές, μια και συνεργάστηκαν άψογα προκειμένου να σκοτώσουν τα τρομερά τέρατα.

Το Elf δεν ξαναεμφανίστηκε από τότε και οι πέντε φίλοι άρχισαν να περιεργάζονται το πέτρινο πρόσωπο, τα χαρακτηριστικά του οποίου θύμιζαν κάτι ανάμεσα σε Elf και άνθρωπο. Δύο μεγάλοι χαυλιόδοντες ξεπρόβαλαν από το κάτω χείλος του και το μέτωπό του ήταν γεμάτο ρυτίδες. Ο Lost-Paradise άγγιξε όλο το πρόσωπο και όταν έφτασε στα μάτια, αυτά υποχώρησαν στο άγγιγμά του, μπαίνοντας προς τα μέσα, και μία μικρή καταπακτή άνοιξε ανάμεσα στους ίδιο κεροστάτες, αποκαλύπτοντας ένα κρυμμένο ξύλινο σεντούκι. Το έβγαλαν προσεκτικά και το άνοιξαν. Μέσα είχε πολλά χρυσά νομίσματα, τα οποία δεν μέτρησαν διότι έκλεισαν αμέσως το σεντούκι. Πήγαν να φύγουν, όταν ένα νέο portal εμφανίστηκε μπροστά στο πέτρινο πρόσωπο. Με την ιδέα ότι πού αλλού θα ήταν χειρότερα από εκεί όπου βρίσκονταν οι ήρωές μας βούτηξαν στο portal...

Με το τρίτο και τελευταίο μέρος της περιπέτειας ολοκληρώθηκε η εξιστόρηση. Να ευχαριστήσω τον αξιοσέβαστο και αξιότιμο DuMmWiaM, τον συγγραφέα της. Αχ, καλέ, αυτός είμαι εγώ (μετριοφροσύνη γαρ!). PC

ΧΑΡΤΗΣ BRIGAND'S CAVE



Το πρόγραμμα περιέχεται στο συνοδευτικό CD-ROM

VIRTUALDUB

Ξεδιπλώστε το σκηνοθετικό ταλέντο σας

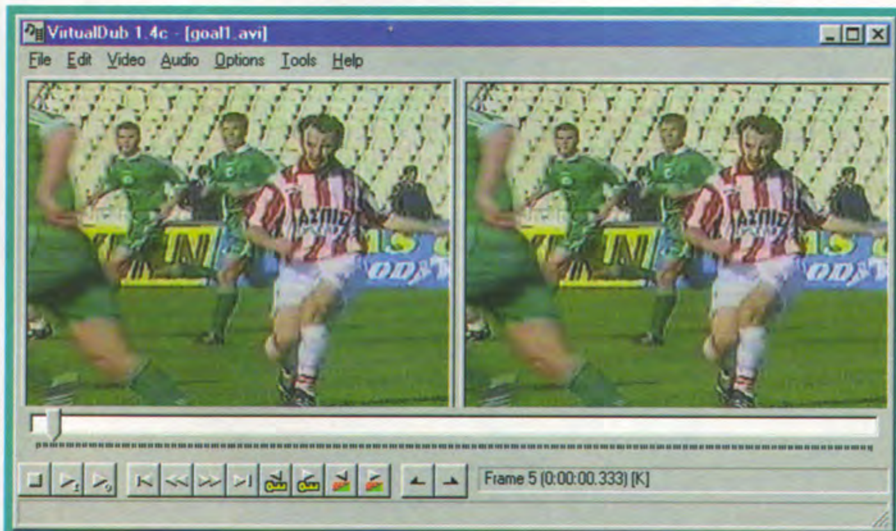
Αλήθεια, πόσες φορές δεν έχετε δει κάποια ταινία στον κινηματογράφο και έχετε ζηλέψει τη δόξα του σκηνοθέτη; Πόσες φορές δεν έχετε ονειρευτεί να δημιουργήσετε τα δικά σας βίντεο κλιπ, στα οποία θα πρωταγωνιστείτε εσείς ο ίδιος; Για όλους τους επίδοξους Spielberg ή απλώς για αυτούς που είχαν πάντα ψώνιο να γίνουν ηθοποιοί, παρουσιάζουμε το VirtualDub. Συνεχίστε να διαβάζετε και ο δρόμος για το... Hollywood θα ανοίξει διάπλατα για εσάς!

Του Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr

Δεν πιστεύω να πήρατε στα σοβαρά την εισαγωγή! Ωστόσο, αν κάποιος διαθέτει ταλέντο και αρκετό μεράκι, μπορεί να δημιουργήσει μικρά θαύματα με τη χρήση του VirtualDub. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Το πρόγραμμα που παρουσιάζουμε είναι μία δωρεάν εφαρμογή για video editing. Η αλήθεια είναι πως δεν υπάρχουν πολλά τέτοια προγράμματα που να διατίθενται δωρεάν, ενώ χρειάζεται αρκετό ψάξιμο για να τα βρει κάποιος. Ασφαλώς η πηγή αναζήτησης του προγράμματος είναι και πάλι το Διαδίκτυο. Μεταβείτε στη διεύθυνση www.virtualdub.com για να κατεβάσετε ένα πολύ μικρό συμπιεσμένο αρχείο, που περιλαμβάνει το πρόγραμμα VirtualDub. Το αρχείο αυτό είναι μόλις 650KB και πρέπει να το αποσυμπιέσετε στον τοπικό δίσκο σας. Στη συνέχεια απλώς "τρέχετε" το executable αρχείο της εφαρμογής για να εκκινήσετε το VirtualDub. Το πρόγραμμα δεν χρειάζεται εγκατάσταση. Είναι απορίας άξιο, πάντως, πώς κατάφεραν οι προγραμματιστές να χωρέσουν τόσα πολλά (θα διαβάσετε παρακάτω) σε ένα τόσο μικρό σε μέγεθος προγραμματάκι. Για να δούμε όμως, επιτέλους, τι ακριβώς προσφέρει το Virtualub.

ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Το VirtualDub λειτουργεί ουσιαστικά σε δύο επίπεδα. Το βασικότερο στοιχείο του είναι το video capturing που μπορεί να πραγματοποιήσει από διάφορες εξωτερικές πηγές, όπως είναι οι τηλεοράσεις και τα βίντεο. Φυσικά, κάτι τέτοιο προϋποθέτει την ύπαρξη ανάλογης hardware κάρτας. Συνήθως όλες οι video capturing cards παρέχουν κατά την αγορά τους στο χρήστη κάποιο σχετικό πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο. Αν, παρ' όλα αυτά, για κάποιον λόγο (π.χ. αγορά bulk κάρτας) δεν διαθέτετε τέτοιου είδους software, μπορείτε κάλλιστα να χρησιμοποιήσετε το VirtualDub. Η δεύτερη δυνατότητα που προσφέρει το πρόγραμμα είναι η επεξεργασία έτοιμων video clips, τα οποία μπορεί να βρίσκονται σε ένα από τα δύο πιο γνωστά formats βίντεο συμπίεσης που χρησιμοποιούν τα Windows, τα mpg και avi. Ομως το επεξεργασμένο βίντεο μπορεί να αποθηκευτεί μονάχα σε avi μορφή. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε εδώ πως υποστηρίζονται όλοι οι αλγόριθμοι συμπίεσης format avi που υπάρχουν εγκατεστημένοι στο σύστημα. Το VirtualDub ελέγχει κάθε στιγμή ποιοι ακριβώς αλγόριθμοι υπάρχουν διαθέσιμοι και τους τοποθετεί αυτόματα στην ειδική λίστα, από την οποία επιλέγεται η μορφή συμπίεσης που θα χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή του τελικού βίντεο. Ο συγκεκριμένος τύπος βίντεο είναι αρκετά πολύπλοκος και μπορεί να δημιουργηθεί κάνοντας χρήση πολλών διαφορετικών μορφών συμπίεσης. Ισως να σας έχει τύχει να προσπαθήσετε να "δείτε" κάποιο βίντεο που κατεβάσατε από το Internet με κάποιον Player (π.χ. Ms-Media Player), και το πρόγραμμα να σας προειδοποιήσει πως χρειάζεται έναν ειδικό decoder για να το απεικονίσει σωστά. Σε άλλες περιπτώσεις ακούτε μόνο τον ήχο και δεν βλέπετε εικόνα. Ολα τα ανωτέρω αναφέρονται για να διαπιστώσει ο αναγνώστης και επίδοξος χρήστης του προγράμματος τη σημασία που έχουν οι αλγόριθμοι συμπίεσης για τη δημιουργία βίντεο avi μορφής. Για να δούμε όμως πιο αναλυτικά τις δυνατότητες του προγράμματος. Να σας προειδοποιήσουμε πως ο χώρος δεν επαρκούσε για την πλήρη ανάλυση του VirtualDub και για το λόγο αυτόν επικεντρωθήκαμε στα κυριότερα σημεία της εφαρμογής.



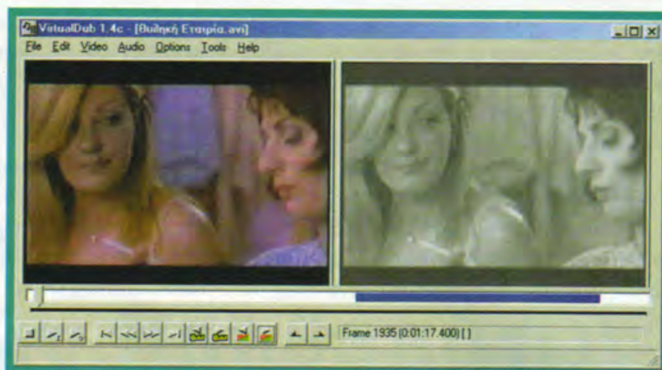
Το κεντρικό interface του VirtualDub με την μπάρα των frames και τα πλήκτρα ελέγχου. Αλεξανδρήής...

ΤΟ ΚΕΝΤΡΙΚΟ INTERFACE

Το interface του VirtualDub αποτελείται από ένα κεντρικό παράθυρο, στο οποίο βρίσκονται δύο μικρότερα υπο-παράθυρα. Το πρώτο από αριστερά καταλαμβάνεται από το βίντεο που "ανοίγουμε" μέσα από το πρόγραμμα, ενώ στο διπλανό μπορούμε να βλέπουμε όλα τα αποτελέσματα της επεξεργασίας του λίγο προτού το αποθηκεύσουμε. Στο κάτω μέρος υπάρχει μία sliding bar μέσω της οποίας μπορούμε να μεταβαίνουμε γρήγορα σε οποιοδήποτε σημείο της ταινίας επιθυμούμε. Καλό θα είναι να μάθουμε να χρησιμοποιούμε το πρόγραμμα με πλήκτρα



Προσέξτε πόσο φωτίστηκε η εικόνα μετά τη χρήση των φίλτρων contrast και brightness.



Μετατροπή της έγχρωμης ταινίας σε ασπρόμαυρη.

(και τα shortcuts αυτών) και όχι από τις drop lists της κορυφής του παραθύρου. Για παράδειγμα, με τη χρήση των cursor keys μπορούμε να βλέπουμε την ταινία καρέ καρέ και να επεξεργαζόμαστε κάθε frame ξέχωρα από τα υπόλοιπα. Αν κρατήσουμε πατημένο το δεξί cursor key, μπορούμε να παρακολουθήσουμε την ταινία σε ένα είδος αργής κίνησης και να σταματήσουμε σε οποιαδήποτε καρέ θέλουμε. Αν πατήσουμε το πλήκτρο Home, δημιουργείται ένα "frame starting point" επάνω στην μπάρα. Στη συνέχεια και αν μετακινήσουμε τον slider λίγα frames παρακάτω και πατήσουμε το πλήκτρο "End", δημιουργείται ένα "frame ending point". Το σύνολο των frames που περικλείεται μεταξύ των δύο "points" μπορούμε να το επεξεργαστούμε ανεξάρτητα από την υπόλοιπη ταινία. Με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να "κόψουμε" κάποια frames από την ταινία μειώνοντας το μέγεθός της, αλλά προκαλώντας ταυτόχρονα μείωση της ποιότητάς της. Για περαιτέρω πληροφορίες όσον αφορά στις λειτουργίες των shortcuts των επιλογών του προγράμματος, σας παραπέμπουμε στην κορυφή του μενού του κεντρικού παραθύρου, όπου αναγράφονται όλοι οι συνδυασμοί των πλήκτρων της εφαρμογής.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ VIRTUALDUB

Οι δυνατότητες που μας προσφέρει το πρόγραμμα χωρίζονται σε πέντε βασικά μενού, τις βασικότερες επιλογές των οποίων αναλύουμε στη συνέχεια.

File

Εδώ συναντάμε, καταρχήν, τις κλασικές εντολές open και save, αλλά αυτήν τη φορά τα πράγματα είναι αρκετά πιο περίπλοκα από όσο νομίζουμε. Πιο συγκεκριμένα μπορούμε να ανοίξουμε κάποιο αρχείο μέσα από το πρόγραμμα, επιλέγοντας δικές μας παραμέτρους και αλγόριθμους συμπίεσης και όχι αυτούς που ενσωματώνει το αρχείο, οι οποίοι δημιουργήθηκαν κατά την κατασκευή του. Οι παράμετροι έχουν να κάνουν κυρίως με το γεγονός πως μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την ειδική μηχανή συμπίεσης που διαθέτει το πρόγραμμα, αντί να αναλάβει τη διαδικασία αυτή το hardware του συστήματος (λειτουργία Motion-Jpeg). Στην ίδια καρτέλα όπου ρυθμίζουμε τα ανωτέρω, συναντάμε και αρκετές ακόμα επιλογές όσον αφορά στον ήχο και τη μορφή συμπίεσης του βίντεο. Αν σκέφτεστε να χρησιμοποιήσετε τις advanced λειτουργίες της εντολής open, θα σας προτείναμε να ρίξετε μια ματιά στο κατατοπιστικότατο help του προγράμματος. Αντίθετα για την εντολή της αποθήκευσης έχουμε ήδη μιλήσει και απλώς θα αναφέρουμε πως τα διαθέσιμα προς εξαγωγή αρχεία του VirtualDub μπορούν να έχουν μονάχα avi μορφή. Μία άλλη πολύ χρήσιμη επιλογή είναι και η δυνατότητα που έχουμε να ενώσουμε πολλά αρχεία βίντεο σε ένα μεγάλο (Append Video Segment - Save Segmented avi). Η επιλογή αυτή θα χρησιμοποιηθεί κατά κόρον από τους χρήστες, καθώς η συμπίεση βίντεο από υπολογιστή είναι μία χρονοβόρα διαδικασία, η οποία γίνεται απλούστερη αν χωρίσουμε την ταινία σε πολλαπλά κομμάτια τα οποία θα ενώσουμε έπειτα από το πέρας της συμπίεσης με τη χρήση της παραπάνω επιλογής. Επίσης χρήσιμη και πρωτότυπη λειτουργία είναι αυτή που μας επιτρέπει να εξάγουμε τον ήχο ενός βίντεο σε μορφή wav. Εδώ βρίσκεται και η επιλογή capture, με την οποία μπορούμε να δημιουργήσουμε βίντεο από κάποια εξωτερική πηγή, αλλά η χρήση της προϋποθέτει, φυσικά, κάποιο capturing device. Κλείνοντας με το τεράστιο αυτό μενού να αναφέρουμε πως το VirtualDub υποστηρίζει την εισαγωγή scripts που θα έχει προγραμματίσει ο χρήστης για να εκτελούν συγκεκριμένες εργασίες.

Edit

Ολόκληρο το μενού αναλώνεται σε εντολές που σχετίζονται με τη μετακίνηση του slider επάνω στην μπάρα που προαναφέραμε. Λειτουργίες όπως "Move to End" και "Move to previous frame" πιστεύουμε πως δεν είναι άξιες περαιτέρω επεξήγησης. Ολες οι εντολές που συναντάμε εδώ βρίσκονται και με τη μορφή εικονιδίων στο κάτω μέρος του παραθύρου του προγράμματος. Παρ' όλα αυτά καλό θα ήταν να μάθετε να δουλεύετε αυτές τις λειτουργίες με τη χρήση πλήκτρων για δική σας ευκολία.

Video

Από τα πιο σημαντικά μενού του προγράμματος. Η πρώτη του επιλογή ονομάζεται "filters" και λειτουργεί όπως ακριβώς φαντάζεστε. Πιστεύουμε πως έχετε χρησιμοποιήσει κάποια φίλτρα σε εικόνες για να βελτιώσετε την ποιότητά τους ή απλώς για να τις παραμορφώσετε. Τώρα έχετε τη δυνατότητα να το πράξετε αυτό και σε ταινίες. Συνολικά διατίθενται 27 φίλτρα, που κυμαίνονται από τα κλασικά και πάντα χρήσιμα brightness/contrast μέχρι φίλτρα για δημιουργία ασπρόμαυρης εικόνας (grayscale) και τα επίσης κλασικά blur (θόλωση) και sharpen (όξυνση). Ολα αποσκοπούν στη βελτίωση της ποιότητας της εικόνας των ταινιών και με τη χρήση τους μπορούμε να δημιουργήσουμε μικρά θαύματα. Ακολουθεί μία καρτέλα με εντολές όσον αφορά στο frame rate της ταινίας. Ο κανόνας εδώ λέει πως όσο πιο πολλά frames έχει μία ταινία τόσο πιο ομαλά και σωστά απεικονίζεται η δράση σε αυτήν, αλλά παράλληλα μεγαλώνει και το μέγεθος του αρχείου της. Στο ίδιο μενού υπάρχουν ακόμα ρυθμίσεις για το βάθος χρώματος, αλλά την παράσταση σίγουρα κλέβει η καρτέλα με όλους τους διαθέσιμους αλγόριθμους συμπίεσης που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να δημιουργήσουμε το βίντεο που κάναμε capture. Είναι σημαντικό να σημειωθεί εδώ πως το VirtualDub από μόνο του δεν προσφέρει αλγόριθμους συμπίεσης, αλλά ανιχνεύει και χρησιμοποιεί όσους βρίσκονται εγκατεστημένοι στο σύστημα.

Audio

Οπως θα ήταν αναμενόμενο, εδώ συναντάμε ρυθμίσεις για τον ήχο. Αυτές κυρίως σχετίζονται με την ποιότητα του ηχητικού αποτελέσματος, ενώ για άλλη μία φορά αυτή η ποιότητα είναι ανάλογη του μεγέθους του αρχείου. Ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης η δυνατότητα συ-

μπίεσης του ήχου που εισάγεται στο σύστημά μας (χρησιμοποιούνται και πάλι όσοι αλγόριθμοι συμπίεσης έχουμε εγκαταστήσει στο σύστημα), ενώ υποστηρίζεται και το πασίγνωστο μουσικό πρότυπο συμπίεσης MP3.

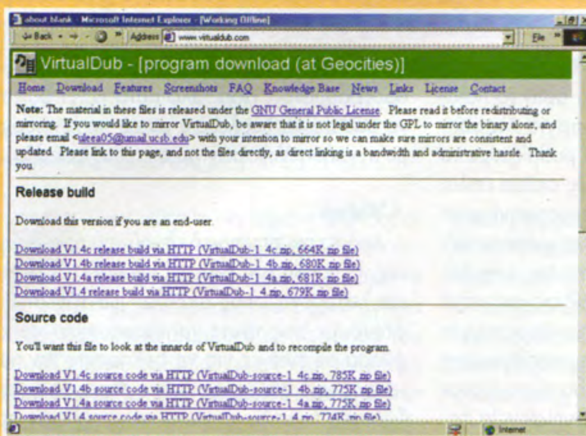
Options

Μενού γενικής χρήσης, που περιλαμβάνει λειτουργίες που έχουν να κάνουν κυρίως με τη σχέση ταχύτητας συμπίεσης και δέσμευσης πόρων του συστήματος από το πρόγραμμα. Από το ίδιο μενού μπορούμε επιπλέον να ενεργοποιήσουμε το DirectDraw Acceleration.

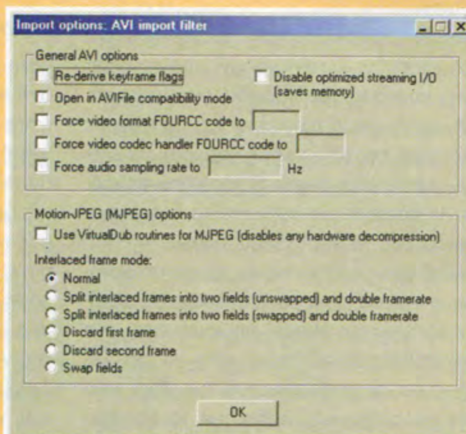
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το VirtualDub παρουσιάζεται απρόσμενα δυνατό για τον freeware χαρακτήρα του. Προσωπικά πιστεύω πως θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί από ανθρώπους που είτε διαθέτουν κάποια capturing device και αρέσκονται να δημιουργούν home made video clips, είτε από άτομα που απλώς θέλουν να βελτιώσουν την ποιότητα κάποιων βίντεο που έχουν κατεβάσει από το Internet. Σε κάθε περίπτωση αποτελεί ένα πολύ αξιόλογο εργαλείο, που απαιτεί όμως αρκετά ισχυρό υπολογιστικό σύστημα για να λειτουργήσει απρόσκοπτα. Αν διαθέτετε ηλεκτρονικό υπολογιστή τελευταίας τεχνολογίας (Celeron και άνω) μην παραλείψετε να το δείτε. PC

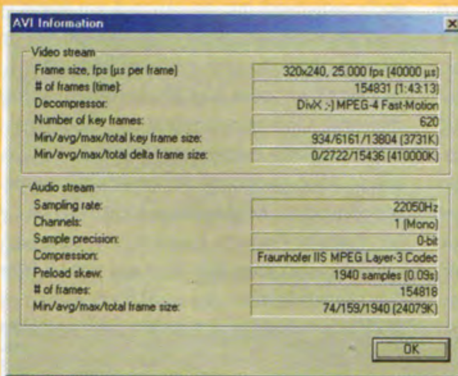
ΤΟ VIRTUALDUB ΜΕ... ΕΞΙ ΜΑΤΙΕΣ



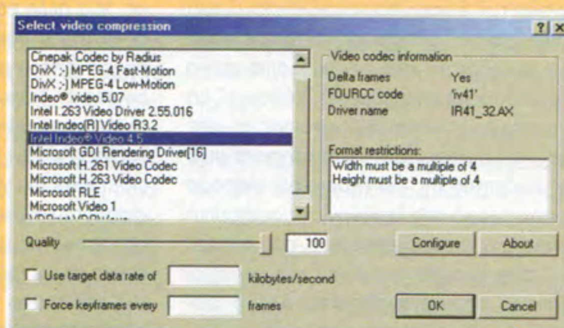
1 Το site από όπου μπορείτε να κατεβάσετε το πρόγραμμα.



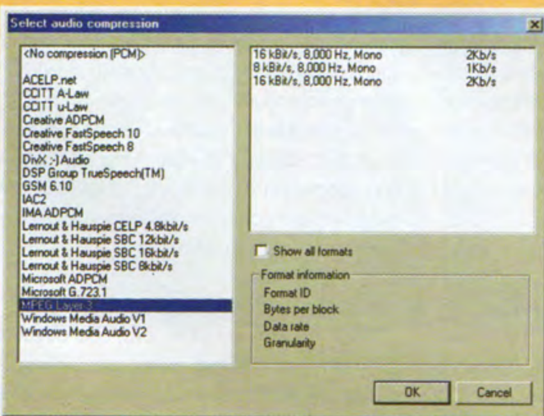
2 Η καρτέλα που εμφανίζεται αν επιλέξετε την αναβαθμισμένη επιλογή της εντολής Open.



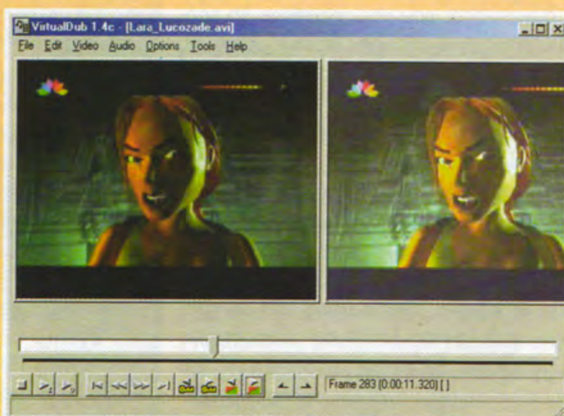
3 Το πρόγραμμα δίνει εκτενείς πληροφορίες για κάθε τύπο αρχείου avi μορφής.



4 Οι προσφερόμενοι τύποι συμπίεσης βίντεο...



5 ...και οι αντίστοιχοι για το audio.



6 Σας θυμίζει κάποια η κυρία;

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

VB ENCRYPTION, COUNTER & INI FILES MANIPULATION

Αγαπητό "PC Master", συγχαρητήρια για τη φοβερή ύλη σου. Θα είμαι σύντομος και σαφής. Θα ήθελα τρία υποδείγματα κώδικα σε VB, που το πρώτο να μπορεί να κρατά ένα log τού πόσες φορές έχει τρέξει το πρόγραμμά μου, το δεύτερο να κάνει encryption και decryption ενός password και το τελευταίο να διαχειρίζεται τα ini files.
Ευχαριστώ προκαταβολικά.
Μένης Κόντογλου

✔ Αγαπητέ φίλε, τα παρακάτω listings πιστεύω ότι σε καλύπτουν απόλυτα.

1. Public Sub SetLoaded()

```
'τοποθέτησε αυτή τη subroutine στο Load procedure της κύριας φόρμας σου
'αυτό θα ενημερώνει τον counter
Dim lTemp As Long, sPath As String
lTemp& = GetLoaded&
If Right$(App.Path, 1) <> "\" Then
   sPath$ = App.Path & "\" &
   App.EXEName & ".tmp" Else
   sPath$ = App.Path &
   App.EXEName & ".tmp"
Open sPath$ For Output As #1
Print #1, lTemp& + 1
Close #1
End Sub

Public Function GetLoaded() As Long
' καλώντας αυτή τη function σού
   επιστρέφει τον counter
On Error Resume Next
Dim sPath As String, sTemp As String
If Right$(App.Path, 1) <> "\" Then
   sPath$ = App.Path & "\" &
   App.EXEName & ".tmp" Else
   sPath$ = App.Path &
   App.EXEName & ".tmp"
Open sPath$ For Input As #1
sTemp$ = Input(LOF(1), #1)
Close #1
If sTemp$ = "" Then GetLoaded& = 0
   Else GetLoaded& = CLng(sTemp$)
End Function
```

2. Οι παρακάτω functions λειτουργούν αρκετά ξεκάθαρα σχετικά με το encrypt και το decrypt.

```
Private Function Encrypt(varPass As
   String)
If Dir(path To save password to) <> ""
   Then: Kill "path to save password
   to"
Dim varEncrypt As String * 50
Dim varTmp As Double
Open "path To save password to" For
   Random As #1 Len = 50

For I = 1 To Len(varPass)
varTmp = Asc(Mid$(varPass, I, 1))
varEncrypt = Str$(((((varTmp * 1.5) /
   2.1113) * 1.111119) * I))
Put #1, I, varEncrypt

Next I
Close #1
End Function

Private Function Decrypt()
Open "path To save password to" For
   Random As #1 Len = 50
Dim varReturn As String * 50
Dim varConvert As Double
Dim varFinalPass As String
Dim varKey As Integer

For I = 1 To LOF(1) / 50
Get #1, I, varReturn
varConvert = Val(Trim(varReturn))
varConvert = ((((varConvert / 1.5) *
   2.1113) / 1.111119) / I)
varFinalPass = varFinalPass &
   Chr(varConvert)
Next I
Decrypt = varFinalPass
Close #1
End Function
```

3. Σχετικά με τα ini files, αν έχω καταλάβει την ερώτησή σου, το επόμενο listing καλύπτει το ini file manipulation.

```
Function mfncGetFromIni
   (strSectionHeader As String,
   strVariableName As
String, strFileName As String) As
   String
'Διαβάζει ένα ini file (χρειάζεται full
   path)
'Επιστρέφει το strSectionHeader
'Απαιτεί δήλωση των call
GetPrivateProfileString
Dim strReturn As String
strReturn = String(255, Chr(0))
mfncGetFromIni = Left$(strReturn,
GetPrivateProfileString(strSectionHea
   der, ByVal strVariableName, "",
strReturn, Len(strReturn),
   strFileName))
End Function

Function mfncParseString (strIn As
   String, intOffset As Integer,
strDelimiter As String) As String
   indicated
If Len(strIn) = 0 Or intOffset = 0 Then
mfncParseString = ""
Exit Function
End If
'Δήλωση τοπικών μεταβλητών
Dim intStartPos As Integer
ReDim intDelimPos(10) As Integer
Dim intStrLen As Integer
Dim intNoOfDelims As Integer
Dim intCount As Integer
Dim strQuotationMarks As String
Dim intInsideQuotationMarks As
   Integer
strQuotationMarks = Chr(34) &
   Chr(147) & Chr(148)
intInsideQuotationMarks = False

For intCount = 1 To Len(strIn)

If InStr(strQuotationMarks,
   Mid$(strIn, intCount, 1)) <> 0
   Then
intInsideQuotationMarks = (Not
   intInsideQuotationMarks)
End If
If (Not intInsideQuotationMarks) And
   (Mid$(strIn, intCount, 1) =
strDelimiter) Then
intNoOfDelims = intNoOfDelims + 1

If (intNoOfDelims Mod 10) = 0 Then
ReDim Preserve
   intDelimPos(intNoOfDelims + 10)
End If
intDelimPos(intNoOfDelims) =
   intCount
End If
Next intCount

If intOffset > (intNoOfDelims + 1)
   Then
mfncParseString = ""
Exit Function
End If

If intOffset = 1 Then
intStartPos = 1
End If

If intOffset = (intNoOfDelims + 1)
   Then

If Right$(strIn, 1) = strDelimiter Then
intStartPos = -1
intStrLen = -1
mfncParseString = ""
Exit Function
Else
intStrLen = Len(strIn) -
   intDelimPos(intOffset - 1)
End If
End If

If intStartPos = 0 Then
intStartPos = intDelimPos(intOffset -
   1) + 1
End If
If intStrLen = 0 Then
intStrLen = intDelimPos(intOffset) -
```

```
   intStartPos
End If
mfncParseString = Mid$(strIn,
   intStartPos, intStrLen)
End Function

Function mfncWriteIni
   (strSectionHeader As String,
   strVariableName As
String, strValue As String,
   strFileName As String) As Integer
'Γράφει ένα ini file
'Επιστρέφει ένα Integer
' (0) αποτυχία εγγραφής
' (άλλος αριθμός) επιτυχία εγγραφής
To write
WritePrivateProfileString
mfncWriteIni =
   WritePrivateProfileString(strSectio
   nHeader,
strVariableName, strValue,
   strFileName)
End Function
```

ΕΙΔΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ & SCREEN CAPTURE ΜΕ ΤΗΝ DELPHI

"PC Master", είσαι το καλύτερο περιοδικό. Κάθε φορά που κυκλοφορείς τρέχω στο περίπτερο για να σε αποκτήσω και μετά να ξεκοκκαλίσω μία-μία τις σελίδες σου με το καταπληκτικό περιεχόμενο. Ασχολούμαι εδώ και αρκετό καιρό με την Delphi και έχω τις εξής απορίες:

1. Πώς μπορώ να ελέγχω τα πλήκτρα CAPS LOCK, NUM LOCK κ.λπ.;

2. Πώς μπορώ να κάνω capture μία οθόνη μέσα από την Delphi -κάτι σαν PRINT SCREEN- και να τη σώσω;

Φιλικά
Κώστας Μαλιούφας

1. Το listing που ακολουθεί καλύπτει απόλυτα την ανάγκη ελέγχου ειδικών πλήκτρων:

```
unit keystate;
interface
uses
Windows, Messages, SysUtils,
   Classes, Graphics, Controls, Forms,
   Dialogs, ExtCtrls;

type
TKeyState = (ksOn, ksOff);
TInterval = 0..10000;
TUpdate = procedure(Sender:
   TObject) of object;

TKeyStatus = class(TComponent)
private
FEnabled: boolean;
FCapsLock: TKeyState;
FNumLock: TKeyState;
FScrollLock: TKeyState;
FTimer : TTimer;
FOnUpdate: TUpdate;
FInterval : TInterval;

procedure SetInterval(value:
   TInterval);
procedure SetEnabled(value:
   boolean);
protected
DummyKeyState: TKeyState;
procedure Update;
procedure TimerTimer(Sender:
   TObject);
procedure Loaded; override;
public
constructor Create(AOwner:
   TComponent); override;
destructor Destroy; override;
published
property Enabled: boolean read
   FEnabled write SetEnabled default
   true;
property CapsLock: TKeyState read
   FCapsLock write DummyKeyState;
property NumLock: TKeyState read
   FNumLock write DummyKeyState;
property ScrollLock: TKeyState read
   FScrollLock write
   DummyKeyState;
property Interval: TInterval read
   FInterval write SetInterval default
   500;
property OnUpdate: TUpdate read
   FOnUpdate write FOnUpdate;
end;

procedure Register;
implementation
procedure TKeyStatus.Update();
begin
if assigned(FOnUpdate) then
   FOnUpdate(self);
end;

procedure
   TKeyStatus.SetInterval(value:
   TInterval);
begin
if Value <> FInterval then
begin
FInterval := Value;
end;
end;

procedure
   TKeyStatus.SetEnabled(value:
   boolean);
begin
if (value <> FEnabled) then
begin
FEnabled := value;
if not (csDesigning in
   Componentstate) then
begin
FTimer.Enabled := FEnabled;
end;
end;
end;

procedure
   TKeyStatus.TimerTimer(Sender:
   TObject);
begin
if Odd(GetKeyState(VK_CAPITAL))
   then
FCapsLock := ksOn
else
FCapsLock := ksOff;
if Odd(getKeyState(VK_NUMLOCK))
   then
FNumLock := ksOn
else
FNumLock := ksOff;
if Odd(GetKeyState(VK_SCROLL))
   then
FScrollLock := ksOn
else
FScrollLock := ksOff;
Update;
end;

procedure TKeyStatus.Loaded;
begin
if not (csDesigning in
   Componentstate) then
begin
FTimer.Enabled := FEnabled;
end;
end;

constructor
   TKeyStatus.Create(AOwner:
   TComponent);
begin
inherited;
FEnabled := true;
FInterval := 500;
if not (csDesigning in
   ComponentState) then
begin
FTimer := TTimer.Create(self);
FTimer.Interval := FInterval;
FTimer.OnTimer := TimerTimer;
FTimer.Enabled := FEnabled;
end;
end;

destructor TKeyStatus.Destroy;
begin
FTimer.Free;
inherited;
end;

procedure Register;
begin
RegisterComponents('AM Software',
   [TKeyStatus]);
end;
end.
```

2. Το παρακάτω listing κάνει screen capture και σώζει την οθόνη ως BMP

```
unit capture;
interface
uses
Windows, Messages, SysUtils,
   Classes, Graphics, Controls, Forms,
   Dialogs,
ExtCtrls;

type
TCapture = class(TImage)
private
FHideMyself: boolean;
FAlign: TAlign;
FAutoSize: boolean;
FCenter: boolean;
FStretch: boolean;

procedure VerifyRct;
procedure DrawMarquee(mStart,
   mStop: TPoint; AMode:
   TPenMode);
protected
DeskTopDC: HDc;
DeskTopCanvas: TCanvas;
```

```
DeskTopRect: TRect;
SelectionBitmap: TBitmap;
SelectionRect: TRect;

Selecting: boolean;
ptOrigin, ptMove: TPoint;

procedure MouseDown(Button:
  TMouseButton; Shift: TShiftState;
  X, Y: integer); override;
procedure MouseMove(Shift:
  TShiftState; X, Y: Integer); override;
procedure MouseUp(Button:
  TMouseButton; Shift: TShiftState;
  X, Y: integer); override;
procedure Loaded; override;
public
constructor Create(AOwner:
  TComponent); override;
destructor Destroy; override;
procedure Capture;
procedure SaveToFile(const
  FileName: string);
procedure SaveSelectionToFile(const
  FileName: string);
published
property HideMyself: boolean read
  FHideMyself write FHideMyself
  default true;
property Align: TAlign read FAlign;
property AutoSize: boolean read
  FAutoSize;
property Center: boolean read
  FCenter;
property Stretch: boolean read
  FStretch;
end;

procedure Register;

implementation

procedure TCapture.VerifyRect;
var
TempVar: integer;
begin
if SelectionRect.Left >
  SelectionRect.Right then
begin
TempVar := SelectionRect.Left;
SelectionRect.Left :=
  SelectionRect.Right;
SelectionRect.Right := TempVar;
end;
if SelectionRect.Top >
  SelectionRect.Bottom then
begin
TempVar := SelectionRect.Top;
SelectionRect.Top :=
  SelectionRect.Bottom;
SelectionRect.Bottom := TempVar;
end;
end;

procedure
  TCapture.DrawMarquee(mStart,
  mStop: TPoint; AMode:
  TPenMode);
begin
Canvas.Pen.Mode := AMode;
Canvas.Rectangle(mStart.X, mStart.Y,
  mStop.X, mStop.Y);
end;

procedure
  TCapture.SaveSelectionToFile(cons
  t FileName: string);
begin
VerifyRect;
SelectionBitmap := TBitmap.Create;
try
SelectionBitmap.Width :=
  SelectionRect.Right -
  SelectionRect.Left;
SelectionBitmap.Height :=
  SelectionRect.Bottom -
  SelectionRect.Top;
SelectionBitmap.Canvas.CopyRect(Re
  ct(0, 0, SelectionBitmap.Width,
  SelectionBitmap.Height), Canvas,
  SelectionRect);
SelectionBitmap.SaveToFile(FileName
  );
finally
SelectionBitmap.Free;
end;
end;

procedure TCapture.SaveToFile(const
  FileName: string);
begin
Picture.SaveToFile(FileName);
end;

procedure TCapture.Capture;
begin
if FHideMyself then
begin
ShowWindow(Application.Handle,
  SW_HIDE);
Parent.Hide;
end;
DeskTopDC :=
  GetWindowDC(GetDeskTopWindow);
DeskTopCanvas := TCanvas.Create;
try
DeskTopCanvas.Handle :=
  DeskTopDC;
DeskTopRect := Rect(0, 0,
  Screen.Width, Screen.Height);
Width := DeskTopRect.Right -
  DeskTopRect.Left;
Height := DeskTopRect.Bottom -
  DeskTopRect.Top;
Canvas.CopyRect(DeskTopRect,
  DeskTopCanvas, DeskTopRect);
finally
ReleaseDC(GetDeskTopWindow,
  DeskTopDC);
DeskTopCanvas.Free;
end;
if FHideMyself then
begin
ShowWindow(Application.Handle,
  SW_SHOW);
Parent.Show;
end;
end;

procedure
  TCapture.MouseDown(Button:
  TMouseButton; Shift: TShiftState;
  X, Y: integer);
begin
inherited MouseDown(Button, Shift,
  X, Y);
Selecting := true;
ptOrigin := Point(X, Y);
ptMove := Point(X, Y);
with canvas do
begin
Pen.Color := clBlack;
Pen.Width := 1;
Pen.Style := psDashDotDot;
Brush.Style := bsClear;
end;

DrawMarquee(ptOrigin, ptMove,
  pmNotXor);

SelectionRect.Left := X;
SelectionRect.Top := Y;
end;

procedure
  TCapture.MouseMove(Shift:
  TShiftState; X, Y: Integer);
begin
inherited MouseMove(Shift, X, Y);
if Selecting then
begin
DrawMarquee(ptOrigin, ptMove,
  pmNotXor);
DrawMarquee(ptOrigin, Point(X, Y),
  pmNotXor);
ptMove := Point(X, Y);
Canvas.Pen.Mode := pmCopy;
end;
end;

procedure
  TCapture.MouseUp(Button:
  TMouseButton; Shift: TShiftState;
  X, Y: integer);
begin
inherited MouseUp(Button, Shift, X,
  Y);
if Selecting then
begin
Selecting := false;
DrawMarquee(ptOrigin, Point(X, Y),
  pmNotXor);
ptMove := Point(X, Y);
SelectionRect.Right := X;
SelectionRect.Bottom := Y;
end;
end;

procedure TCapture.Loaded;
begin
inherited Loaded;
if not (csDesigning in
  ComponentState) then
begin
Width := Screen.Width;
Height := Screen.Height;
end;
end;

constructor TCapture.Create(AOwner:
  TComponent);
begin
inherited Create(AOwner);
FHideMyself := true;
Selecting := false;
end;

destructor TCapture.Destroy;
begin
inherited Destroy;
end;

procedure Register;
begin
RegisterComponents('Samples',
  [TCapture]);
end;
end.
```

PC

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΤΟ ΓΕΛΙΟ ΤΗΣ... ΑΡΚΟΥΔΑΣ

Αγαπητό ημερολόγιο, ωχ, συγγνώμη, "PC Master" ήθελα να πω...

Είμαι φανατικός αναγνώστης του περιοδικού και έχω σχεδόν όλα τα τεύχη από τότε που ξεκινήσατε. Ηταν Ιανουάριος του '90 και το πρώτο τεύχος που είχε αφιέρωμα στο Police Quest 2 είχε 300 δρχ. Πώς περνάει ο καιρός, όμως...

Ηθελα να σχολιάσω μερικά πραγματάκια που διάβασα στη στήλη της αλληλογραφίας του τεύχους 127:

***Α.** Εριξα το γέλιο της... αρκούδας με την απάντηση που δώσατε στο γράμμα με τίτλο Heaven and Hell. Αντιμετωπίσατε την κατάσταση, νομίζω, με την πρέπουσα σοβαρότητα που είχε και το γράμμα του φίλου Θανάση...*

***Β.** Συμφωνώ με την Ms Exoscist για την απάντηση που έδωσε στον BLITZER του οποίου οι απόψεις για το METAL είναι καταγέλαστες. Θα διαφωνήσω όμως με τη φίλη στο ότι ο τελευταίος δίσκος των Maiden ήταν καλός και θα πουλήσει αντίτυπα. Δυστυχώς, ήταν ο χειρότερος δίσκος των Maiden...*

Υ.Γ. 1: 666 the number of the beast...

Υ.Γ. 2: ΑΕΚΑΡΑ forever. Τώρα που πήραμε και Χ από τη Ρόμα ποιος μας κρατάει...

Υ.Γ. 3: Ελπίζω να μη σας κούρασα. Περιμένω τη δημοσίευση του γράμματος για περισσότερο χαβαλέ...

Φιλικά
takdream

Φίλε μας,
Πέρα από τα όσα γράφεις για αρκούδες, Maiden κ.ο.κ. μας έδωσες και μία ωραία ιδέα με τις λέξεις "αγαπητό ημερολόγιο". Γράψτε μας, λοιπόν, τι πιστεύετε πως θα έγραφαν οι συντάκτες του "PC Master" σε ένα προσωπικό ημερολόγιό τους για μια συνηθισμένη ημέρα τους (αν είναι βέβαια δυνατόν να υπάρχει συνηθισμένη ημέρα για έναν συντάκτη του "PC Master" - χαρακτηριστικό παράδειγμα ο Φουρνιστάκης που προτού προλάβει σήμερα να ολοκληρώσει την ιστορική φράση "ουφ, ευτυχώς θα περάσω σήμερα τη βραδιά μου χωρίς να έχω να γράψω κάτι για το 'PC Master'" έφυγε με αναθέσεις τριών reviews και δύο αφιερωμάτων). Οι καλύτερες επιστολές θα δημοσιευθούν από τη στήλη. Βάλτε το μυαλό σας να δουλέψει και αφήστε τη φαντασία σας ελεύθερη...



Ο... RPG-ΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΚΑΚΑ ΤΟΥ

Αγαπητό "PC Master", Θα αρχίσω με γλείψιμο και θα πω πως είσαι το καλύτερο ελληνικό περιοδικό για PC. Είμαι νέος αναγνώστης σου (τ. 124) και έχω μείνει έκπληκτος από την ύλη σου. Βέβαια, είχα διαβάσει παλαιότερα τεύχη σου από φίλους μου, αλλά δεν αποφάσιζα ποτέ να σε αγοράσω. Ευτυχώς το αποφάσισα, σίγουρα όχι εγκαίρως, αλλά κάλλιο αργά παρά ποτέ.

Το γράμμα μου έχει πολλές όψεις. Για το θέμα της πειρατείας θα πω τα συνηθισμένα. Συμφωνώ πλήρως με την άποψή σας, αλλά δεν κρύβω ότι από τα 36 παιχνίδια μου μόλις τα 10 είναι γνήσια. Επίσης, θέλω να πω αρχικά ότι είμαι fan των adventure games, έτσι ανοίγω το δεύτερο θέμα που θέλω να θίξω. Είναι αυτό του RPG-ΙΣΜΟΥ. Θέλω να πω πως τώρα σχεδόν όλα τα adventure games δεν έχουν πια τη μορφή που είχαν πριν από 1,5 με 2 χρόνια. Τα περισσότερα είναι RPGs με στοιχεία adventure. Είμαι πολύ εξοργισμένος με αυτή την κατάσταση, καθώς δεν μου αρέσουν καθόλου τα RPGs και επίσης τώρα με την ανάμειξη αυτή (RPGs + Adventures) καταστρέφεται όλη η ομορφιά των adventures (γρίφοι, γραφικά κ.λπ.).

Ενα άλλο θέμα με το οποίο θέλω να ασχοληθώ και πιστεύω ότι θα ενδιαφέρει αρκετούς είναι η μανία των εταιρειών να βγάζουν κάθε εβδομάδα καινούρια μοντέλα υπολογιστών. Ξέρω ότι πολλοί έγραψαν σχετικά με αυτό το θέμα, αλλά εγώ έχω να προτείνω κάτι. Η πρότασή μου είναι να δημοσιευθεί κάπου με ποιον μέσο υπολογιστή μπορούν να παιχθούν όλα τα παιχνίδια που κάθε μήνα δημιουργούνται και έχουν συνέχεια υψηλότερες απαιτήσεις, διότι αν συνεχιστεί αυτή η κατάσταση, υπολογιστές που αγοράστηκαν ακόμα και πριν από έναν χρόνο δεν θα μπορούν να παίξουν κανένα καινούριο παιχνίδι σε λίγους μήνες. Κλείνοντας, θα ήθελα να κάνω μία ερώτηση. Ως πολύ νέος αναγνώστης του περιοδικού δεν ξέρω αν έγινε review στο εκπληκτικό THE LONGEST JOURNEY, που μόλις πριν από λίγες μέρες αγόρασα. Αν ναι, τότε σε ποιο τεύχος έγινε και γιατί δεν υπάρχει στο site Gameweb;

Θα ήθελα να σας συγχαρώ για τη θαυμάσια δουλειά που κάνετε και ελπίζω να συνεχίσετε έτσι και να πλουτίσετε το περιοδικό με ακόμα περισσότερα πράγματα.

Υ.Γ. 1: Πιστεύω πως το γράμμα δεν είναι πάρα πολύ μεγάλο και γι' αυτό ελπίζω σε δημοσίευση, αν και είμαι σχεδόν σίγουρος ότι θα καταλήξει στο καλάθι των αχρήστων μαζί με πολλά άλλα.

Υ.Γ. 2: Συγχαρητήρια, κ. Τσουριβάκη, για την πολύ καλή δουλειά σας και να ξέρετε πως είμαι πολύ θερμός οπαδός σας (καλά του κάνατε του DIABLO 2, γιατί είχα εκνευριστεί ακούγοντας τους φί-

λους μου να λένε ότι είναι το καλύτερο παιχνίδι μη ξέροντας καν το THE LONGEST JOURNEY).

Υ.Γ. 3: THE LONGEST JOURNEY vs GABRIEL KNIGHT 3: 100 - 85!

Υ.Γ. 4: ΠΑΝΣΕΡΡΑΪΚΑΡΑ ΟΛΕ!!!

Με εκτίμηση
Καρακόλιος Νικόλαος

Φίλε Νίκο,

Εχουμε αναφερθεί και στο παρελθόν στο θέμα της ανάμειξης των genres, με συνέπεια δύσκολα να μπορεί πια κανείς να βρει ένα "καθαρόαιμο" adventure, χωρίς στοιχεία από action ή RPGs. Βέβαια, πιστεύουμε πως η μόδα αυτή θα αρχίσει να ξεθυμαίνει όταν οι gamers βαρεθούν το 3D συν τω χρόνω και εκτιμήσουν περισσότερο άλλα στοιχεία των παιχνιδιών. Οσο για το Longest Journey, το review και η λύση του υπάρχουν στα adventures του Gameweb, απλώς θα πρέπει να ψάξεις στο γράμμα Τ (ως "The Longest Journey") και όχι στο L. Στο "PC Master" έχουν αντίστοιχα δημοσιευθεί στα τεύχη 120 (review), 125 & 126 (walkthrough). Τέλος, γιατί ήσουν τόσο σίγουρος πως δεν θα δημοσιευθεί το γράμμα σου; Και ποιος σου είπε πως οι επιστολές σας καταλήγουν στο καλάθι των αχρήστων; Οσες δεν δημοσιεύονται, τις τρώει ο Καφούρος μαζί με σαλάμι αέρος (μιλάμε για ΤΗ λιχουδιά)...

ΕΝΑ... POKEMON ΜΑΣ ΓΡΑΦΕΙ!

Αγαπητό "PC Master",
Πρώτα απ' όλα θέλω να σε συγχαρώ για την καλή δουλειά και σου εύχομαι να συνεχίσεις έτσι. Εγώ είμαι 12 χρονών και σε διαβάζω από το τεύχος 86. Οι αγαπημένες μου στήλες είναι οι εξής: Hints'n' Tips, Most Wanted, Master of Puzzles και Αλληλογραφία.

Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις:

***1)** Γιατί δεν δημοσιεύσατε τη λύση του Dune 2000 με τις άλλες φυλές (Atreides, Ordos), όπως κάνατε στο τεύχος 101 με τους Harkonnen; (Χάρη σε σας τερμάτισα το campaign).*

***2)** Θα ήθελα να μάθω εάν διανέμεται το "PC Games" σε όλα τα περίπτερα, γιατί στο περίπτερο στη γειτονιά μου ρώτησα και δεν υπάρχει.*

Επίσης, θα ήταν καλή ιδέα αν δημοσιεύατε τη λύση των campaigns του Age of Kings (και του The Conquerors).

Θα ήθελα να πω και λίγα πράγματα για την πειρατεία.

Εγώ είμαι κατά της πειρατείας. Πιστεύω πως είναι καλύτερο να αγοράζεις το αυθεντικό παιχνίδι, γιατί αφ' ενός δεν κλέβεις την εταιρεία (!), αφ' ετέρου έχεις το κουτί, το manual και δεν χρειάζεται να βάζεις συνέχεια crack (είναι ωραία η αίσθηση του αυθεντικού).

Αυτά τα λίγα είχα να σας πω. Σας παρακαλώ, ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΤΕ ΤΟ!!!

Θα χαρώ πολύ να δω το γράμμα μου στις σελίδες του "PC Master".

Με εκτίμηση
Jim the G.P.O.T.W.

Υ.Γ. 1: (Αρχισαν τα υστερόγραφα) Συγνώμη, αν σας κούρασα, αλλά πρώτη φορά έχω ξαναγράψει στο "PC Master".

Υ.Γ. 2: ΘΡΥΛΟΣ ΟΛΕ!

Υ.Γ. 3: Η υπογραφή σημαίνει: "Jim the Greatest Pokemon Of The World"

Υ.Γ. 4: Bye for now.

Αγαπητέ Jim,

Δυστυχώς ήταν αδύνατο να αφιερώσουμε το χώρο που θα χρειαζόταν για μια πλήρη κάλυψη των campaigns του Dune 2000. Οσο για το Age of Empires 2: The Conquerors θα βρεις έναν πολύτιμο (ελπίζουμε) οδηγό στρατηγικής στο "PC Games" που κυκλοφορεί. Αν δεν το βρίσκεις στα περίπτερα της γειτονιάς σου, πάρε ένα τηλέφωνο στο 9238672 και ζήτησε το τμήμα Κυκλοφορίας του περιοδικού. Αλήθεια, βρε θηρίο, πώς τα κατάφερες να μας... ξαναγράψεις για πρώτη φορά;

ΔΙΑΤΡΙΒΗ ΠΕΡΙ... STARCRAFT

Αγαπητό PC MASTER,
Σε διαβάζω εδώ και περίπου 3,5 χρόνια και μπορώ να πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό πληροφορικής που κυκλοφορεί... σλουρπ (ήχος γλειψίματος).

Εδώ και 3,5 χρόνια ήθελα να σου γράψω, αλλά πότε το σχολείο, πότε καμιά παιχνιδάρα που έβγαινε, όλο το ανέβαλλα. Τέλος πάντων, σήμερα αποφάσισα να σου γράψω και να θίξω 3 θέματα.

***1. Πειρατεία.** Δεν είμαι υπέρμαχος της, παρ' όλο που σχεδόν όλα τα παιχνίδια μου είναι πειρατικά. Πιστεύω όμως ότι εάν ένα παιχνίδι αξίζει και ικανοποιεί το αγοραστικό κοινό, τότε θα είναι πολλοί αυτοί που, ενώ το έχουν σε αντιγραφή, θα τρέξουν να πάρουν το sequel του σε original. Π.χ. το Starcraft 2 θα το πάρω original. Επίσης, έχοντας παίξει το demo του Evolva, δεν αντιστάθηκα στον πειρασμό να το πάρω σε original. Αν κάτι είναι καλό, σίγουρα πουλάει. Πιστεύω ότι οι απόψεις του Μανώλη Καλπενίδη είναι σωστές και ότι δεν έπρεπε να τον αποπάρετε έτσι (σκιτσάκι με τον διαρρήκτη π.χ.). Οραματίζεται έμμεσα έναν κόσμο χωρίς οικονομικά συμφέροντα να τον κυβερνούν, όπου πράγματι κάθε επίτευγμα ανήκει σε όλους και όχι μόνο σε αυτούς που μπορούν να το πληρώσουν.*

***2. Starcraft vs Command and Conquer.** Εδώ φαίνεται ότι το Starcraft υπερτερεί. Οσοι υποστηρίζουν το αντίθετο είναι κάτι "στρατηγοί" της πλάκας*



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

που νομίζουν ότι το να φτιάξεις 30 Titans και να διαλύσεις την αντίπαλη βάση απαιτεί ιδιαίτερες στρατηγικές ικανότητες. Μιλάμε για ένα παιχνίδι τόσο γελοίο (αναφέρομαι στο Tiberian Sun) που στο skirmish κατάφερα να νικήσω τον υπολογιστή μόνο με multi - missle και chemical - missle (είχα NOD και είχε GDI). Κάθε φορά που ο εχθρός έχει Ion Cannon (GDI) ή missiles (NOD), πρέπει να θεωρείς δεδομένο ότι κάθε 5 λεπτά η άμυνα, που σου πήρε τόσο χρόνο να φτιάξεις, θα καταστρέφεται. Στο Starcraft κάτι τέτοιο γίνεται με τον πυρηνικό πύραυλο, αλλά μπορείς να το αποτρέψεις σκοτώνοντας το Ghost που σημαδεύει. Το μόνο αρνητικό του είναι ότι ευνοεί αρκετά τα Zerg (π.χ. ένα Zergling κοστίζει τα μισά minerals από έναν Marine, όμως μπορεί να τον σκοτώσει μόνο του). Ιδιαίτερα η πρώτη ιδιότητα του Defiler είναι πολύ σπαστική, αφού καθιστά τα Zerg που είναι μέσα στο σύννεφο σχεδόν αθάνατα. Τουλάχιστον ας μείωνε το damage που παθαίνουν στο μισό και όχι στο 80%! Σκεφτόμουν αν η Blizzard θα μπορούσε να το τροποποιήσει, γιατί καταντά βαρετό να έχω χάσει τα μισά παιχνίδια στο battle.net για το λόγο αυτό. Επίσης, δεν νομίζω ότι χρειάζεται να συγκρίνουμε το σενάριο του Starcraft ακόμα και με αυτό όλων των Command and Conquer. Εχοντας επίσης διαβάσει το γράμμα του Γιώργου Μυλωνά, το μόνο που έχω να πω είναι ότι λέει μπαρούφες και ότι τα επιχειρήματα που χρησιμοποιεί είναι χαζά. Γράφει ότι ο χειρισμός του C&C είναι καλύτερος από του Starcraft. Στο Tiberian Sun για να φτιάξεις ένα sam site των GDI πρέπει πρώτα να κάνεις τη βάση του και μετά την αναβάθμιση, και αφού σε όλα τα C&C τα κτίρια φτιάχνονται ένα ένα, σπαταλάς πολύτιμο χρόνο. Ασε που το Devil's Tonque των NOD θάβεται και ξεθάβεται όποτε του γουστάρει, όπως κάνουν βέβαια και τα υπόλοιπα subterranean units. Οσον αφορά στο Siege Tank που δεν μπορεί να πατήσει το Zergling, ο λόγος είναι φανερός. Τα Zerg στηρίζονται στον μεγάλο αριθμό τους και έτσι ακόμα και τα Zerglings με τις απαραίτητες αναβαθμίσεις μπορούν να διαπεράσουν σε μεγάλους αριθμούς και τις πιο βαριές άμυνες (έχω προσωπική εμπειρία σε αυτό, κλαψ). Αμα ο καθένας μπορούσε με ένα Siege Tank να πατήσει καμιά κατοσταριά Zerglings, τότε η μονάδα αυτή θα αχρηστευόταν. Οσο για τη σύγκριση Marine με Zergling και Firebat (και όχι Flame Thrower όπως τον λες) με Hydralisk δεν έχω να πω τίποτα, αφού αυτή κυρίως δείχνει την ασχετοσύνη σου (σύγκρινε το range και το damage κάθε μονάδας και άμα βρεις κάτι κοινό, σφύρα μου). Επίσης, το Starcraft δεν περιέχει στοιχεία προπαγάνδας όπως το C&C (οι κακοί Ρώσοι και οι καλοί Αμερικανοί) και φαίνεται ότι η προπαγάνδα αυτή πιάνει τόπο, αφού βλέπω κάποιους σαν εσένα να παραλληλίζουν τους NOD με τους Σοβιετικούς (πάω στοίχημα ότι στο Red Alert 2 θα έχει στο campain των Αμερικανών αποστολή στη Σερβία).

Συμπέρασμα: Starcraft>C&C.

3. Blizzard, Diablo 2 και Τσουρινάκης. *Πιστεύω ότι η Blizzard μπορεί να κάνει διαφήμιση όπως θέλει, ακόμα κι αν διαστρεβλώνει τα στοιχεία των πωλήσεων. Αλλωστε είναι από τις λίγες εταιρείες που τα παιχνίδια της τα παίζουμε χωρίς να κάνουμε αναβάθμιση για 4 χρόνια. Οσον αφορά στο θέμα των τσουρνακικών και των αντιτσουρνακικών (όπως λέμε ενωτικοί και ανθενωτικοί), πιστεύω ότι θα έπρεπε να είχε ήδη ξεχαστεί και να μη χαλάμε τη ζαχαρένια μας για μικροπράγματα. Το μόνο που με ενόχλησε είναι ότι ο κ. Τσουρινάκης σνομπάρει κατά κάποιον τρόπο αυτούς που "θέλουν το κεφάλι του", λέγοντας ότι ο τρόπος σκέψης τους δεν είναι σωστός λόγω του νεαρού της ηλικίας τους. Πιστεύω ότι η ηλικία δεν καθορίζει απόλυτα την ωριμότητα κάποιου. Θίχθηκα γιατί έτσι προσβάλλομαι κι εγώ έμμεσα (αφού είμαι 15 χρονών). Δηλαδή, κ. Τσουρινάκη (για να με καταλάβετε), πώς θα νιώθατε εσείς αν σας έλεγαν (χωρίς να θέλω να σας προσβάλλω) με τη δικαιολογία την ηλικία σας ότι είστε ξεροκέφαλος, συντηρητικός και κολλημένος στις απόψεις σας; Εκτός από αυτό, όμως, θεωρώ υπερβολικό το αίτημα μερικών να απομακρυνθεί από τη θέση του, καθώς και πολλά άλλα που έχουν γραφεί.*

Αυτά για τώρα.
PC MASTER, STARCRAFT
και ξερό ψωμί (σλουρπ)
Φιλικά
Ιάσονας Σιούτης

Υ.Γ. 1: Ενα τεύχος του PC MASTER έχω χάσει. Αυτό που είχε παρουσίαση του Starcraft (νομίζω ότι είχε βγει τον Αύγουστο, όταν ήμουν διακοπές). Δεν θυμάμαι ποιος αριθμός ήταν και δεν μπορώ να το παραγγείλω! Μήπως θα μπορούσατε να με βοηθήσετε;

Υ.Γ. 2: Αν αυτή η Bezalel είναι τόσο κουκλάρα, γιατί δεν βάζετε μία φωτογραφία της στο εξώφυλλο (με μαγιό, φυσικά). Θα ανέβαζε κατά πολύ τις πωλήσεις σας.

Υ.Γ. 3: Κανένα νέο για το Starcraft 2; Σας ικετεύω να απαντήσετε και να μην αγνοήσετε την ερώτηση αυτή (κάτι τέτοιο είχατε κάνει με την ίδια ερώτηση άλλου αναγνώστη).

Υ.Γ. 4: Ελπίζω σε δημοσίευση. Εκανα 367 λεπτά για να το γράψω. Αλλωστε μετά από αυτό δεν θα υπάρχει επόμενο (τουλάχιστον για τα επόμενα 3 χρόνια που θα είμαι στο Λύκειο - α ρε Αρσένη και Ευθυμίου!).

Υ.Γ. 5: Starcraft rulez. Terrans rulez!!!

Υ.Γ. 6: Θα επιθυμούσα, αν δεν μπορεί να δημοσιευτεί όλο το γράμμα (που δεν μπορεί), να δημοσιεύσατε τουλάχιστον το 2ο θέμα.

Φίλε Ιάσονα,

Δημοσιεύουμε όπως βλέπεις την επιστολή σου χωρίς περικοπές. Ε, αφού θα κάνεις τόσο καιρό να μας ξαναγράψεις, να μη σε... περιποιηθούμε κι εμείς λιγάκι παραπάνω; Το review του Starcraft δημοσιεύθηκε στο τεύχος 95 (Μάιος 1998), ενώ για τις φωτογραφίες της Bezalel δυστυχώς τα αποκλειστικά δικαιώματα έχει πάρει το "Playboy" για τα επόμενα τριάντα χρόνια, οπότε δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα... Τέλος, για το Starcraft 2 μην ανησυχείς. Οταν βγει, θα έχεις τελειώσει το Λύκειο και θα διαθέτεις άπλετο χρόνο για να το παίξεις με την ησυχία σου!



ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ ΜΕΤΑΦΡΑΣΕΙΣ

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι 16 χρονών από την Καβάλα και σου γράφω και εγώ σαν καλό παιδί για να πω

δυο τρία πραγματάκια τα οποία είναι κατά κάποιον τρόπο προβλήματα των ημερών μας.

Θα ξεκινήσω με ένα ιδιαίτερα πρωτότυπο θέμα (ναι, ναι, καλά καταλάβατε), την πειρατεία. Προσωπική γνώμη: Δεν πιστεύω πως η πειρατεία είναι γενικά κακή, αλλά ως έναν βαθμό. Εξηγούμαι: Μερικά παιχνίδια δεν αξίζει να τα αγοράζει κανείς αυθεντικά, όπως τα driving simulations, γιατί το original δεν έχει να σου προσφέρει τίποτα παραπάνω από μία αντιγραφή. Αλλά τα flight simulations χωρίς manual δεν παίζονται. Επίσης, τα RPGs είναι παιχνίδια τα οποία πιστεύω ότι πρέπει να τα αγοράζουμε αποκλειστικά και μόνο original. Στα strategies, κατά τη γνώμη μου, χρειάζεται το manual, αλλά και αυτό καθορίζεται από την κρίση σας. Στα adventures, τώρα, παίζεται. Τα action games και αυτά είναι στην κρίση σας, αν και δεν αξίζουν πολλά. Αυτά για την πειρατεία και εύχομαι να είμαι ο τελευταίος που αναφέρομαι σε αυτήν, γιατί το θέμα έχει καταντήσει αηδία (προτιμώ χίλιες φορές τα original, αλλά δυστυχώς η τσέπη μου δεν συμφωνεί με εμένα).

Ενα άλλο θέμα είναι αυτό των μεταφράσεων. Εχει καταντήσει αηδία. Και δεν μιλάω για μικρολάθη όπως το "Ιππότης της Πίστης" από το Diablo 2, αλλά για άλλα πιο χοντρά λάθη. Εχετε δει το manual του Might and Magic 7; Μην το δείτε γιατί έχει κάτι τρελές μεταφράσεις και θα φρίξετε. Χαρακτηριστικά αναφέρω πως το Spell Fireball το μεταφράζει φωτοβολίδα και το Water Resistance αδιάβροχο. Σιγά σιγά θα μας πούνε το Fire Resistance αντιπυρική στολή. Σκέφτομαι, μάλιστα, για όλα αυτά να κάνω μία ιστοσελίδα για να δούνε μερικοί πως υπάρχουν και όρια.

Λίγες σειρές θα αφιερώσω και σε ένα παιχνίδι που τιμήθηκε πολύ περισσότερο από όσο άξιζε (μη βαράτε, δεν μιλάω για το Diablo 2). Που λέτε, λοιπόν, εκεί που βλέπω το φίλο μου μια μέρα, μου λέει: Βρήκα μια παιχνιδάρα, που λες, με ολυμπιακά αγωνίσματα και πολύ τρομερό gameplay. Πώς το λένε να δεις... Αααα!!! Sydney 2000! Το τι ακολούθησε είναι ακατάλληλο διά ανηλίκους. Δεν μπορώ να καταλάβω ποιος πάει και βρίσκει ενδιαφέρον ένα παιχνίδι όπου το μόνο που κάνεις είναι να πατάς δύο κουμπιά. Αυτό όχι μόνο δεν αξίζει να το αγοράσεις original, ούτε αντιγραφή δεν αξίζει. Και να σας πληρώσουν, μην το αγοράσετε, γιατί μετά θα πρέπει να ψάχνετε για καινούριο πληκτρολόγιο (στην καλύτερη περίπτωση).

Επίσης, ένα μίνι αφιέρωμα για το Might and Magic 7 δεν θα έβλαπτε.

Υ.Γ.: Οσοι είστε υπέρ της ιδέας για την ιστοσελίδα, στείλτε μου e-mail στη διεύθυνση Fallenangel07@hotmail.com.

Φιλικά
Fallen Angel

Φίλε μας,

Αν σε ένα σούπερ μάρκετ δεις ένα προϊόν που δεν σου αρέσει και πολύ, το κλέβεις; Οχι, βέβαια. Απλώς δεν το αγοράζεις. Οταν πρόκειται για computer game γιατί το αγοράζεις από λαθρέμπορο και γίνεσαι κι εσύ κλεπταποδόχος και μάλιστα εκ προθέσεως; Σχετικά με το μίνι αφιέρωμα που γράφεις για το Might and Magic 7, ειλικρινά δεν καταλάβαμε τι εννοείς.

ΤΟ ΠΑΛΙΟ, ΚΑΛΟ ΚΡΑΣΙ...

Αγαπητό "PC Master",

Αποφάσισα να σου γράψω γιατί βλέπω όλο και περισσότερα γράμματα παλαιότερων του χώρου να ζητούν αναφορές στα πρώτα παιχνίδια στους υπολογιστές που άφησαν εποχή. Οπως καταλαβαίνεις, ένας από αυτούς είμαι κι εγώ. Μόνο που θα ήθελα, αν γίνεται, και ειδικά αφιερώματα με φωτογραφικό υλικό από τα θρυλικά μηχανήματα της εποχής (Amstrad 6128, Commodore 64 και Spectrum). Να πάθουν πλάκα οι νεότεροι βλέποντας τους οδηγούς όχι δισκέτας, αλλά κασέτας και το πληκτρολόγιο ενσωματωμένο στο κουτί του υπολογιστή. Για την ιστορία και μόνο, υπήρξα κάτοχος ενός Amstrad CPC 464, με κασέτα εννοείται φυσικά, εξωτερικό οδηγό δισκέτας των 3 ιντσών, καθώς και 64KB πρόσθετης εξωτερικής μνήμης (ναι, καλά διαβάσατε), η οποία εφάρμοζε σε slot έξω από το κυρίως σύστημα, αναβαθμίζοντας έτσι τον υπολογιστή σε 6128. Ωραίες εποχές, έτσι;

Οι παρουσιάσεις των παλιότερων παιχνιδιών είναι πολύ αξιόλογες, αλλά έχω να κάνω και μία μικρή πρόταση: Να παρουσιάζονται, βέβαια, παιχνίδια που έγραψαν ιστορία, όχι όμως εξετάζοντάς τα μέσα στη χρονική περίοδο που αυτά δημιουργήθηκαν, αλλά κατά κατηγορία. Κάτι δηλαδή σαν τη συνοπτική ιστορία στο χώρο της εκάστοτε κατηγορίας, στα rally simulations, τα adventures, τα RPGs κ.ο.κ. Ποια ήταν τα σημαντικότερα προγράμματα, ποια εταιρεία τα ανέπτυξε, ποια νέα στοιχεία εισήγαγαν τότε τα οποία θεσμοθετήθηκαν αργότερα στη σχεδίαση των υπολοίπων του είδους. Ενα πρόχειρο παράδειγμα που μου έρχεται στο μυαλό είναι ότι το F18 Interceptor για Amiga ήταν το πρώτο flight simulation με εξωτερική κάμερα. Νοείται σήμερα flight simulation χωρίς εξωτερική κάμερα; Οχι. Ηταν το Interceptor καθοριστική παρουσία στο χώρο; Νομίζω πως ναι. Το θυμόταν κανείς; Τέτοια πράγματα, αν γίνεται, πρωτιές του ενός και του άλλου. Το πώς οι χθεσινές καινοτομίες έγιναν τα στάνταρ του σήμερα. Το ξέρω, η δουλειά είναι μεγάλη και εσείς βγάζετε το περιοδικό κι όχι εγώ, μάλιστα ανά δεκαπενθήμερο, οπότε καταλαβαίνω και τι deadlines έχετε και με τι πίεση δουλεύετε, πάντως σημειώστε το αν θέλετε.

Και τώρα, Master, τα φώτα σου, γιατί από Διαδίκτυο έχω μαύρα μεσάνυχτα. Από ποιους παράγοντες εξαρτάται η ταχύτητα σύνδεσης ενός modem και πώς την επηρεάζει ο καθένας (μιλώντας για ίδιο τύπο σύνδεσης πάντα, π.χ. 56Kbps). Δηλαδή, εσωτερικό ή εξωτερικό modem με την ίδια ταχύτητα έχει διαφορά; Αλλαγή επεξεργαστή με άλλον υψηλότερης ταχύτητας εμφανίζει υψηλότερους ρυθμούς ή όχι, ή πάλι εξαρτάται από τη μητρική; Εν ολίγοις, πώς επιτυγχάνουμε μέγιστες ταχύτητες με τον ίδιο τύπο σύνδεσης και τους τελευταίους drivers εγκατεστημένους. Κάτι ακόμα. Η ταχύτητα σύνδεσης που αναγράφεται στο κάτω δεξιά εικονίδιο (μιλάμε για Win98) τι αντιπροσωπεύει; Τη μέγιστη που μπορεί να αναπτυχθεί ή την αρχική κατά τη σύνδεση; Εχω παρατηρήσει, τέλος, προγράμματα όπως το Internet Boost (είναι πρόγραμμα ή όχι;) να διαφημίζουν πως μπορούν να αυξήσουν την ταχύτητα. Ευσταθεί αυτό; Γνωρίζεις freeware ή shareware εκδόσεις που να κάνουν το ίδιο;

Ευχαριστώ για τη φιλοξενία.
Γιάννης Λύρας,
Αθήνα

Αγαπητέ Γιάννη,

Η πρότασή σου είναι πολύ ενδιαφέρουσα και θα την εξετάσουμε σοβαρά. Στις ερωτήσεις σου τώρα:

Η ταχύτητα σύνδεσης ενός modem εξαρτάται, καταρχήν, από τις δυνατότητες του ίδιου του modem και στη συνέχεια από τον provider και την ποιότητα της τηλεφωνικής γραμμής. Δεν θα επιτύχεις ταχύτερες συνδέσεις αλλάζοντας διάφορα περιφερειακά από δω κι από κει στον υπολογιστή σου, εκτός από την περίπτωση να έχεις μία πολύ παλιά σειριακή θύρα που να παρεμποδίζει το modem από το να "φουλάρει". Η ταχύτητα που αναγράφεται στην taskbar αντιπροσωπεύει αυτήν που πέτυχες κατά τη σύνδεση, η μέγιστη δυνατή είναι φυσικά πιθανό να είναι μεγαλύτερη. Τέλος, οι Net Accelerators προσπαθούν να αυξήσουν όχι την ταχύτητα της σύνδεσης, αλλά αυτή του surfing με διάφορα κολπάκια, κυρίως στην cache του browser

που χρησιμοποιείς, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο ανοίγουν οι σελίδες (περιορίζοντας π.χ. τη λειτουργία των διαφημιστικών banners ή ανοίγοντας τελευταίες τις φωτογραφίες σε μία σελίδα ώστε να μπορείς να διαβάσεις το κείμενο χωρίς να περιμένεις). Οπως και να 'χει, δεν επεμβαίνουν στο hardware αλλά στο software. Σε μελλοντικά τεύχη του περιοδικού θα εντάξουμε shareware εκδόσεις τέτοιων προγραμμάτων στο CD-ROM του περιοδικού.

HIP, HOP AND HAIL

Αγαπητέ κύριε Κράτσα, Οντας αναγνώστης του περιοδικού σας για πάνω από 3 χρόνια και επηρεασμένος από κάποια θέματα, πολλές φορές και έξω από το χώρο της πληροφορικής, με τα οποία καλώς ασχολείστε κατά καιρούς, αποφάσισα επιτέλους να σας γνωρίσω από κοντά, όσο φυσικά το επιτρέπει ο γραπτός λόγος. Δεν σας έγραψα για να αρχίσω να φιλοσοφώ, γιατί τότε το γράμμα μου θα κάλυπτε όλη τη στήλη, κάτι αντιδημοκρατικό... Θέλω απλώς να κάνω κάποιες επιφανειακότατες παρατηρήσεις για πρόσφατα γεγονότα. Θα το εκτιμούσα, λοιπόν, πολύ αν δίνατε έστω και την ελάχιστη σημασία στα γραφόμενα ενός τακτικότατου αναγνώστη του περιοδικού σας.

Αρχικά θα ήθελα ν' αναφερθώ στις σφοδρότατες διαμάχες μεταξύ των αναγνωστών του περιοδικού γύρω από κάποια επίκαιρα(;) θέματα, όπως αυτό της πειρατείας. Δεν θα ήθελα να πάρω συγκεκριμένη θέση στο θέμα αυτό, γιατί αν το κάνω, είναι σίγουρο πως θα προξενήσω διαμάχες και αντιδράσεις, κάτι που δεν θέλω. Εξάλλου, ακόμα κι εσείς οι ίδιοι που παρακολουθείτε τα τεκταινόμενα από κοντά έχετε ήδη κουραστεί με αυτό. Θα ήθελα όμως, ως απλός αναγνώστης, να απευθύνω ένα μήνυμα στους υπόλοιπους σαν κι εμένα: Παιδιά, σταματήστε να τρώγεστε για ανούσια, κατ' εμέ, θέματα, κρυμμένοι πίσω από ένα ΨΕΥΔΩΝΥΜΟ και συμπεριφερόμενοι λες και ο συνομιλητής σας σάς έχει σκοτώσει τον πατέρα! Δεν είναι θέμα εγωισμού! Αυτοί οι άνθρωποι στο περιοδικό μάς προσφέρουν ευχάριστες ώρες, όχι ένα πεδίο μάχης! Μπορείτε ν' ανταλλάσσετε απόψεις σε πιο ήπιο κλίμα, για όνομα του θεού! (μην το διορθώσετε βάζοντας κεφαλαίο Θ, ξέρω πολύ καλά τι γράφω!). Η Ελλάδα έφτασε σε αυτή την κατάσταση σήμερα λόγω εμφυλίων πολέμων και αλληλοσπαραγμών ανάμεσα στους ανθρώπους της. Ο Πελοποννησιακός, ο διαμελισμός της Αλεξανδρινής αυτοκρατορίας και τόσες άλλες αναταραχές του παρελθόντος φαίνεται ότι έχουν αφήσει ανεξίτηλα τα σημάδια τους, καθώς και παρόμοιες τάσεις αυτοκαταστροφής στις επόμενες γενιές των Ελλήνων. ΟΛΟΙ θέλουν να είναι τέτοιες οι σχέσεις μας, επειδή ενωμένους δεν μπορεί να μας νικήσει κανένας! ΚΑ-ΝΕ-ΝΑΣ! Μην τους κάνετε το χατίρι! Γι' αυτό δεν χρειάζεται να υπάρχει παρόμοιο κλίμα και στο περιοδικό, το οποίο -όπως προανέφερα- μόνο θετικά μπορεί να συνεισφέρει. Αν έχω κάποια λανθασμένη άποψη διορθώστε με, γιατί όπως λέω: "Το μανθάνειν εστί μήτηρ πάσης αρετής".

Ψηφίζω ως καλύτερο σύγχρονο παιχνίδι στρατηγικής το Age of Empires II. Αν μάλιστα το AOE I είχε κάποιες βελτιώσεις στα briefings και στη διαφοροποίηση των πολεμικών μονάδων, κατά τη γνώμη μου πάντα, θα άγγιζε το τέλειο, μια και εξαρχής το προτιμούσα λόγω της χρονικής περιόδου στην οποία εξελίσσονται τα γεγονότα. Και για να έχω και ένα επιχείρημα ώστε να αποδείξω τα όσα λέω, σκεφτείτε ότι τα Age of Empires βασίζονται σε πραγματικά, ιστορικά γεγονότα και όχι σε φανταστικά, όπως άλλα παιχνίδια του είδους. Σκεφτείτε να παρακολουθείτε ένα briefing μεταξύ των 10 Αθηναίων στρατηγών πριν από τη μάχη του Μαραθώνα, ένας εκ των οποίων -ως νέος Μιλτιάδης-να εί-



στε εσείς ως παίκτης! Βοηθά, λοιπόν, και στη μόρφωση του χρήστη κατά κάποιον τρόπο... Τώρα, αν μισείτε τη Microsoft....

Θα ήθελα επίσης να αναφερθώ λίγο στο ζήτημα του Diablo II και τις υπεράριθμες (;;) πωλήσεις του. Διαβάζοντας το review αλλά και τις εκπληκτικές μαρτυρίες του κύριου Τσουρινάκη, θα έλεγα ότι μπορούμε πλέον να μιλάμε για φιάσκο της Blizzard... Το παιχνίδι δεν εντάσσεται σε συγκεκριμένη κατηγορία, πράγμα που επιδρά, απ' ό,τι πιστεύω, αρνητικότατα στο gameplay του... Ακόμα όμως κι αν όντως πρόκειται για εμπορική επιτυχία και οι αριθμοί δεν λένε ψέματα, θα απαντήσω με λόγια έμπιστα, λόγια του ίδιου του Σωκράτη: "Ουκ εν τω πολλώ το ευ!"

Τέλος, θα ήθελα να απευθύνω το λόγο σε όλη τη συντακτική ομάδα, πλην της κεφαλής (ξέρετε ποιον εννοώ...). Εχετε αναρωτηθεί ποτέ ποιο είναι το μυστικό της απήχησής σας στο κοινό ή απλώς απολαμβάνετε τα κολακευτικά σχόλια των αναγνωστών; Σε αυτό το περιοδικό κρύβεται ένα ακατέργαστο διαμάντι, που ακούει στο όνομα ΠΑΤΡΙΚΟΣ! Μην ξανακούσω, λοιπόν, για καταστάσεις με μαστίγια και Τριανταφυλλόπουλους σε σχέση με τον αξιότιμο αρχισυντάκτη (με συγχωρείτε, διευθυντή σύνταξης...), γιατί θα τον πείσω να αλλάξει επάγγελμα και τότε θα πατώσετε! Αν και πιστεύω ότι, παρά τις λασπολογίες από πλευράς των εκάστοτε οπαδών του, η Αυτού Πατρικιότης Του απλώς τους συγχωρεί και προσεύχεται για τη μετά θάνατο διαμονή τους ... ΣΤΟ ΠΥΡ ΤΟ ΕΞΩΤΕΡΟΝ!

Με απέραντη εκτίμηση,
Βασίλης Πουλής
a.k.a. Ισοβίτης, ετών 16 =>ήδη διαμορφωμένη πολιτική συνείδηση.

Y.Γ. 1: Χωρίς πλάκα τώρα, κύριε Πατρίκο, μην τους ακούτε! Οσοι φίλοι μου έχουν διαβάσει το περιοδικό, τα πρώτα τους σχόλια ήταν για εσάς! Μην αφήνετε τους άλλους να σας επιβουλεύονται!

Y.Γ. 2: Ζήτω τα strategies! (Αν και μου αρέσουν τα strategies, θαυμάζω ιδιαίτερα τον κ. Τσουρινάκη! Μην κολλάς, μεγάλε!)

Y.Γ.3: Ζήτω τα AGE OF EMPIRES I & II!!

Y.Γ. 4.: Ζήτω το Hip hop!

Y.Γ. 5: Αλήθεια, όλοι εκεί μέσα είστε μέταλλα ή μήπως κατά τύχη υπάρχει και κάνας δικός μου;

Y.Γ. 6: Το γράμμα μου δεν είναι μόνο κωμικό! Ελπίζω να δώσετε τη δέουσα προσοχή σε όσα λέω, γιατί η πλάκα, πλάκα, αλλά μιλάω και για σοβαρά θέματα... Ελπίζω να το σεβαστείτε...

Y.Γ. 7: Χίλια συγγνώμη αν βγήκε μεγάλο το γράμμα, μα είναι η πρώτη μου φορά! Ξέρω ότι αν θέλετε, μπορείτε να το στριμώξετε κάπου!

Y.Γ. 8: Δεν πιστεύω να σας μπήκε καμία ιδέα να με γελοιοποιήσετε μέσω του κύριου Λυρή, κάνοντας κάποιο σκίτσο ως συνοδεία της επιστολής μου, γιατί θα στείλω όλους τους οπλίτες μου μαζί με ιππικό να τα κάνουν σαν το σπίτι του Καφούρου εκεί μέσα! (Γιατί είμαι 100% σίγουρος ότι παρ' όλ' αυτά θα το κάνετε;)

Y.Γ. 9: Τα σέβη μου στον κύριο Σ. Μπέλλο, ειδικευμένο στα παιχνίδια στρατηγικής....

Y.Γ. 10: Ζήτω η Ελλάς!

Αξιότιμε κύριε Πουλή,
Πολλοί οπαδοί του hip hop ανάμεσα στους συντάκτες μας δεν έχουν υποπέσει στην αντίληψή μου, οφείλω ωστόσο να καταθέσω την προτίμηση που δείχνουν οι κ.κ. Τσουρινάκης και Κράτσας στα άσματα των Ενεργουμέλους (ελληνιστί Activemember). Οσο για τον "diamond" Πατρίκο, τον στυλοβάτη του περιοδικού μας, το καμάρι της Σύνταξης, τον ανυπέρβλητο αυτόν γίγαντα της δημοσιογραφίας, όντως τι να πει κανείς; (Γιάννη, από αύριο η αύξηση είπαμε; Thanks man!)

Τέλος, είναι πράγματι αλήθεια: Ελληνες ενωμένοι, ποτέ νικημένοι! Το πρόβλημα είναι βέβαια στην εποχή μας όχι να ενώσεις τους Ελληνες αλλά να τους βρεις... PC



CineMaster

Σε αυτή τη στήλη θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi τεχνολογίας, fantasy και γενικά ειδήσεις που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη

HIGHLANDER END GAME

Είδος	Περιπέτεια επιστημονικής φαντασίας
Σκηνοθεσία	Douglas Aarniokoski
Παραγωγή	Studio Dimension Films
Διάρκεια	95 λεπτά

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ

Christopher Lambert, Adrian Paul, Jim Byrnes, Peter Wingfield, Bruce Payne, Lisa Barbuscia, Donnie Yen, Edge, Ian Paul Cassidy

Οι περισσότεροι από εσάς θα γνωρίσατε τους Highlanders από τις ομώνυμες κινηματογραφικές ταινίες, αλλά και από την επιτυχημένη τηλεοπτική σειρά που προβλήθηκε στην ελληνική τηλεόραση. Στο τέταρτο φιλμ ο τηλεοπτικός Highlander, Dunkan Macleod (**Adrian Paul**), συναντά τον κινηματογραφικό συγγενή του Conor (**Christopher Lambert**). Σημειώνεται ότι δεν πρόκειται για την πρώτη παράλληλη εμφάνιση των Macleods, καθώς είχε προηγηθεί το πιλοτικό επεισόδιο της πρώτης σαιζόν. Η ταινία θυμίζει έντονα ένα καλογυρισμένο επεισόδιο της τηλεοπτικής σειράς (ετοιμαστείτε δηλαδή για περισσότερους αποκεφαλισμούς και την επιστροφή του θρυλικού Conor Macleod).

Με εξαίρεση την πρώτη ταινία, οι υπόλοιπες δύο δεν σημείωσαν σημαντική επιτυχία. Η δεύτερη, μάλιστα, έχει αποκηρυχθεί από τους οπαδούς των Highlanders, διότι ο σεναριογράφος υποστήριζε ότι η προέλευση των αθανάτων ήταν από κάποιον μακρινό πλανήτη! Τελικά, εκδόθηκε μία renegade version της ταινίας μόνο για τους οπαδούς, όπου έχουν κοπεί επιμελώς οι σκηνές στις οποίες αποκαλύπτεται η προέλευσή τους. Το End Game ή αλλιώς Highlander 4: The Search For Conor για τις ΗΠΑ θέλει να δώσει ένα τέλος στην ιστορία.

Η ταινία ξεκινά με αρκετές σκηνές από μάχες που έδωσε ένας αιώνιος (κυριολεκτικά) αντίπαλος του Macleod, ο Jacob Kell (**Bruce Payne**), ο οποίος θέλει να καταστρέψει τη ζωή του Conor. Οπως και οι περισσότεροι κακοί της τηλεοπτικής σειράς αλλά και της ταινίας, ο Kell είναι ένας σκοτεινός και μισητός τύπος, με μακάβρια αίσθηση του χιούμορ, που έχει επιστρατεύσει τους πιο μοχθηρούς αθανάτους για να καταστρέψουν τον Conor. Μοναδικός σύμμαχος του Conor Macleod είναι ο μακρινός εξάδελφός του Dunkan (Andrian Paul).

Στο τέταρτο φιλμ ο τηλεοπτικός Highlander, Dunkan Macleod (Andrian Paul), συναντά τον κινηματογραφικό συγγενή του Conor (Christopher Lambert).





Αρκετά ενδιαφέρων είναι ο τρόπος με τον οποίο συνδυάζουν το ταλέντο τους μέχρι την τελική επιβίωση. Ο Andrian Paul, ως γνώστης των πολεμικών τεχνών, δρα περισσότερο ως μαχητής (θα δούμε αρκετές μονομαχίες), ενώ ο Christopher Lambert ενεργεί πιο εγκεφαλικά. Ο Andrian φαίνεται να πείθει περισσότερο με την ερμηνεία του, όχι μόνο γιατί είναι πιο χαρισματικός ηθοποιός, αλλά γιατί έχει υποδυθεί περισσότερο καιρό το ρόλο του Highlander στις έξι τηλεοπτικές σαιζόν.

Το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας στηρίζεται σε αμέτρητα flashbacks, αποκαλύπτοντάς μας κρυφές πτυχές της ζωής των δύο αθανάτων και τη σχέση τους (μη φανταστείτε κάτι πονηρό) κατά το πέρασμα των αιώνων. Οι σκηνές από το παρελθόν είναι παρόμοιες με αυτές που συναντήσαμε στην τηλεοπτική σειρά και δένουν αρμονικά με το παρόν.







Οσον αφορά στα οπτικά εφέ, δεν μπορεί να γίνει σύγκριση με τις προηγούμενες ταινίες, αλλά ούτε και με αυτά που χρησιμοποιήθηκαν στη σειρά. Ο κινηματογραφιστής **Doug Milsome** (Full Metal Jacket) ξεδιπλώνει το πληθωρικό ταλέντο του, παρουσιάζοντάς μας σκοτεινές και ομιχλώδεις ατμόσφαιρες, καθώς και έντονο φολκλόρ στοιχείο που αφορά στην καταγωγή των δύο ηρώων (εικόνες από τα Highlands, παραδοσιακές φορεσιές κ.λπ.). Αρκετά καλά τα καταφέρνει και ο Douglas Aarniokoski, ο οποίος κάνει το σκηνοθετικό ντεμπούτο του (στο παρελθόν υπήρξε βοηθός σκηνοθέτη σε ταινίες όπως οι "Austin Powers: International Man Of Mystery", "Crow: City Of Angels" και η "Living Out Loud") και καταφέρνει να ισορροπήσει το χιούμορ με την πλοκή και την έντονη δράση. Ακόμα εμφανίζονται χαρακτήρες από την τηλεοπτική σειρά, όπως ο Joe Dawson (Jim Byrnes) και ο Methos (Peter Wingfield).

Lost Souls

Υπάρχουν φαινόμενα που δύσκολα μπορεί να εξηγήσει κάποιος, όπως αυτό του δαιμονισμού (possesion). Στην προκειμένη περίπτωση έχουμε να κάνουμε με μία σατανική συνωμοσία από ατζέ-





ντηδες, παραγωγούς, σκηνοθέτες, φροντιστές (Θανασάκη, τα φώτα) και ένα ενδιαφέρον καστ ηθοποιών, όπως οι **Winona Ryder**, **Elias Koteas** και **John Hurt**, που φιλοδοξούν να μας φέρουν στη μεγάλη οθόνη ένα συγκλονιστικό θρίλερ με θέμα τους εξορκισμούς δαιμόνων.

Η Winona μοιάζει εξωτική με τα μακριά μαλλιά της και υποδύεται τη Μαya, μία δασκάλα που βοηθά τον πάτερ Laraux (J. Hurt) και τον Deacon John Townsend (E. Koteas) να εξορκίσουν τα δαιμονικά πνεύματα που έχουν καταλάβει τις απανταχού ανθρώπινες υπάρξεις.

Η Maya, ο Townsend και ο πάτερ Lareaux πηγαίνουν στο νοσοκομείο της πόλης για να εξορκίσουν το δαίμονα που έχει καταλάβει τον παρανοϊκό δολοφόνο Henry Birdson, τον οποίο υποδύεται ο **John Diehl** (άριστη επιλογή για το δαίμονα!). Αντίθετος με τον εξορκισμό του μανιακού δολοφόνου είναι ο ψυχίατρος του νοσοκομείου (Woodard), με αποτέλεσμα ο πάτερ Lareaux να πάθει εγκεφαλικό. Η Maya ανακαλύπτει πως ο Birdson χρησιμοποιεί έναν αριθμητικό κώδικα από τη Βίβλο για να βρει το όνομα αυτού που θα γίνει ο Αντίχριστος. Αυτός δεν είναι άλλος από τον Peter Kelson (**Ben Chaplin**), έναν συγγραφέα best-seller, που τελευταία έχει γράψει ένα βιβλίο σχετικά με serial killers. Αν και μεγαλωμένος από οικογένεια καθολικών, με έντονο το θρησκευτικό στοιχείο (ο θείος του είναι ιερέας και τον υποδύεται ο Kelson Phillip Baker Hall), ο Kelson δεν πιστεύει στην ύπαρξη του καλού και του κακού και το "πιστεύω" του είναι αμφιλεγόμενο. Η Maya, που έρχεται σε επαφή με τον Kelson, του αποκαλύπτει το μυστικό (είναι ο εκλεκτός του Διαβόλου) και προσπαθεί να αποτρέψει τη μεταμόρφωσή του που θα λάβει χώρα μόλις συμπληρώσει το 33ο έτος της ηλικίας του. Ως συνήθως, η εκκλησιαστική αρχή δεν αναγνωρίζει τη μέθοδο του εξορκισμού, ενώ υπάρχει μία παραθρησκευτική οργάνωση που προσδοκά την κυριαρχία του Αντιχρίστου.

Στην ταινία υπάρχουν αρκετές τρομακτικές σκηνές, αλλά τις περισσότερες φορές το ενδιαφέρον του θεατή κερδίζει το δεμένο σενάριό του και οι καλά σκηνοθετημένες σκηνές δράσης. Ο **Janusz Kaminski** πραγματοποιεί το σκηνοθετικό ντεμπούτο του, αφού στο παρελθόν ήταν κινηματογραφιστής στις υπερπαραγωγές του Steven Spielberg "Η διάσωση του στρατιώτη Ryan" και "Η λίστα του Schindler".

Τα χρώματα της ταινίας θα σας θυμίσουν έντονα αυτά που είδαμε στο "Seven", ενώ τα εντυπωσιακά σκηνικά καταφέρνουν να απεικονίσουν τη Νέα Υόρκη ως μία ανοχύρωτη πόλη μπροστά σε μία υπερφυσική απειλή. Βλέποντας την ταινία, θα διαπιστώσετε πως οι παραγωγοί της μπορεί να μη διαδίδουν περίτρανα πως είναι θρησκόληπτοι τύποι, αλλά παίρνουν στα σοβαρά τις θεολογικές θεωρίες. Πάντως, αν μη τι άλλο, το όλο σκηνικό ακούγεται ενδιαφέρον. Η συνέχεια επί της οθόνης. PC

CINE news



Το "PC Master" για άλλη μία φορά πρωτοπορεί και σας παρουσιάζει ακόμα μία έκπληξη: Σας προσφέρει σε πανελλαδική αποκλειστικότητα την avant premiére της ταινίας **"Red Planet"** του **Anthony Hoffman**, με πρωταγωνιστές τους Val Kilmer, Benjamin Bratt, Carrie-Anne Moss. Η προβολή έχει προγραμματιστεί για την Κυριακή 26 Νοεμβρίου στις 13:00 στο Village Center



Αμαρουσίου. Θα τηρηθεί αυστηρά σειρά προτεραιότητας. Στη σελίδα 179 του περιοδικού μπορείτε να βρείτε το σχετικό κουπόνι.



Εξι χρόνια μετά την επιτυχία που γνώρισε το "Pulp Fiction" ο ευρηματικός σκηνοθέτης **Quentin Tarantino** θα συνεργαστεί με τη μεγάλη κινηματογραφική ντίβα **Uma Thurman.** Στην ταινία αυτή η αισθησιακή Uma κέρδισε μία υποψηφιότητα για Oscar με τον εκπληκτικό ρόλο της, ενώ ο Tarantino αξιώθηκε ανάλογων διακρίσεων. Ο Tarantino, έχοντας κάνει κάποιες όχι και τόσο επιτυχημένες απόπειρες (Jackie Brown), είχε σχεδόν εξαφανιστεί από το κινηματογραφικό στερέωμα και ετοιμάζεται για το come back, με ένα θρίλερ που γράφει αποκλειστικά για την Thurman και ακούει στο όνομα "The Hollywood Reporter".





Ο έρως χρόνια δεν κοιτά, λέει μια παλιά ρήση, αλλά η **Angelina Jolie**, συμπρωταγωνίστρια του **Kevin Costner** στο επερχόμενο film **"Beyond Borders"**, δεν φαίνεται να συμφωνεί. Τα γυρίσματα της ταινίας σταμάτησαν όταν η 25χρονη Angelina (θα τη δούμε και ως Lara Croft στην ταινία "Tomb Raider") αρνήθηκε τη συμμετοχή της στις ερωτικές σκηνές με τον 45άρη Kevin. Για την ιστορία αναφέρουμε πως ο σύζυγός της, Billy Bob Thorton, είναι ήδη συνομήλικος του Costner! Αλλα τα μάτια όμως του λαγού και άλλα της κουκουβάγιας.



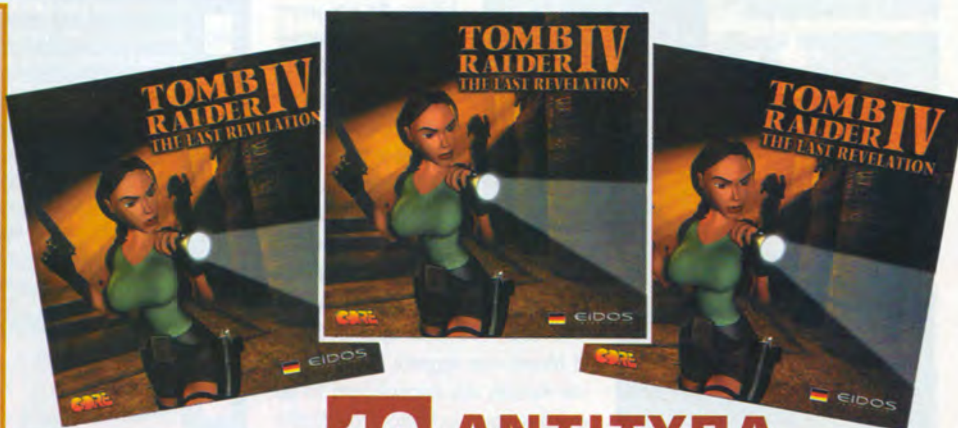
Μία από τις πρωταγωνίστριες της ταινίας **"Αγγελοι του Charlie"**, που αποτελεί την κινηματογραφική εκδοχή της παλαιάς δημοφιλούς τηλεοπτικής σειράς, η **Lucy Liu**, αναγκάστηκε να τραφεί με βολβούς ματιών από ψάρι για να επιβιώσει σε ένα τριήμερο ταξιδάκι στην έρημο με τις λοιπές κυρίες Cameron Diaz ("Κάτι τρέχει με τη Μαίρη") και Drew Barrymore ("Παραμυθένιος έρωτας"). Η Liu, λοιπόν, μαζί με την Diaz και την Barrymore στάλθηκαν στην έρημο για 3 ημέρες, χωρίς φαγητό ή νερό, και όπως η ίδια τόνισε, η πείνα στάθηκε για αυτήν το δυσκολότερο εμπόδιο. Επειτα από αυτήν την επίπονη δοκιμασία, μπορεί να περάσει στο δυσκολότερο επίπεδο επιβίωσης (το συντακτικό τμήμα του PC MASTER).

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
TOMB RAIDER IV: THE LAST LAST REVELATION

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC MULTIMEDIA

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ

D	R	I	Z	Z	T	D	O	E	U	R	D	E	N	T	H	E	Q	Q	I
S	W	E	R	T	T	G	H	G	I	A	B	D	C	V	A	D	S	M	R
A	A	K	S	D	F	V	C	B	X	Z	A	W	S	N	E	M	J	A	E
E	Y	O	J	A	N	J	A	N	S	E	N	I	U	Y	R	N	H	Z	N
M	D	R	F	G	H	L	J	K	L	X	C	N	V	B	D	M	N	Z	I
O	F	G	G	H	D	N	B	V	C	X	X	Z	A	S	A	D	Y	Y	C
N	E	A	E	R	I	E	I	R	T	Y	U	I	O	C	L	N	R	F	U
H	B	N	V	C	F	G	H	M	J	Y	O	K	E	M	I	N	L	E	S
A	R	B	G	F	D	S	V	B	O	T	R	R	I	K	S	O	E	N	N
V	F	L	G	W	E	E	R	S	W	E	I	H	N	O	K	I	D	T	A
A	F	O	G	H	J	K	H	I	K	F	N	B	V	C	D	S	N	A	A
R	E	O	F	G	V	I	C	O	N	I	A	D	E	V	I	R	E	N	S
I	R	D	G	F	M	S	W	R	Z	A	I	K	L	O	H	N	M	T	C
A	E	A	R	O	F	G	O	B	V	C	D	J	E	D	S	V	O	B	S
N	C	X	V	F	G	D	R	E	D	N	S	G	A	C	V	D	N	S	N
E	R	E	V	A	L	Y	G	A	R	C	O	R	T	H	A	L	A	E	I
Q	W	E	R	E	B	V	C	E	C	T	E	E	D	F	E	B	V	C	M
Q	W	E	K	F	D	S	C	I	K	O	L	R	E	D	S	I	N	G	R
E	N	A	L	I	A	D	E	A	R	N	I	S	E	Q	W	E	R	T	G
G	A	B	R	I	E	E	L	L	E	S	I	M	E	L	I	K	F	A	T

1. AERIE
2. KORGAN BLOODAXE
3. VALYGAR CORTHALA
4. ANOMEN DELRYN
5. CERND
6. JAN JANSEN
7. YOSHIMO
8. NALIA DE'ARNISE
9. KELDORN FIRECAM
10. MAZZY FENTAN
11. HAER'DALIS
12. IMOEN
13. JAHEIRA
14. MINSC
15. EDWIN
16. VICONIA DEVIR
17. RIBALD
18. ELLESIME
19. SAEMON HAVARIAN
20. DRIZZT DOEURDENTHE
21. IRENICUS

Θέμα: Χαρακτήρες του Baldur's Gate II.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Ανακαλύψαμε τη φωτιά, εφηύραμε τον τροχό, τώρα δημιουργούμε servers.
Microsoft Windows NT (Neanderthal Technology) Server

(Ευχαριστούμε τον "George Iosifidis" για τη φωτογραφία.)

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ενα από τα πιο σημαντικά spells στο Baldur's Gate II.

1	2	3	4	5	6

1 Ως προς την εμφάνιση συγγενεύουν με τον Σποκ του Star Trek.
- G. Οι συντάκτες του "PC Master"
- B. Οι Half-Elves
- M. Οι Trolls

2 Τι σημαίνει το σύμβολο με το πλάγιο "69" στο Baldur's Gate II;
- B. Οτι ο χαρακτήρας είναι Καρκίνος στο ζώδιό του.
- E. Δεν ξέρω, δεν απαντώ, διότι μπορεί να παρεξηγηθώ.
- R. Οτι βρίσκεται σε κατάσταση "Regenerating".

3 Πότε κυκλοφορεί το Championship Manager 2000/2001;
- E. ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ!!!
- A. Το ποιο;
- F. Στις 19 Δεκεμβρίου 2000.

4 Ο δημιουργός του Return to Pirates Island 2.
- A. Ο Scott Adams
- B. Ο Κοκκινογένης
- C. Η Roberta Williams

5 Σύμφωνα με αυτόν, ο πρόγονος της Julie ήταν ο Ιουλιανός ο Παραβάτης (χίχι).
- C. Ο Γιάννης Πατρίκος
- M. Ο Θύμιος Καρακατσάνης
- Z. Ο Ζουράρης (το μικρό του μου διαφεύγει)

6 Σύμφωνα με κάποιον υπουργό τα μετάλλια των ολυμπιονικών είναι ισάξια με:
- G. Την επιτυχία της στήλης που διαβάζετε (γιατί όχι, δηλαδή;;;).
- H. Τα 20άρια των μαθητών (εεε, ναι...)
- I. Τα 19άρια των μαθητών (πάει όπως τα μετάλλια: Χρυσό=20, Αργυρό=19, Χάλκινο=18)

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN | STARSHIP TROOPERS | COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2 | SACRIFICE | AIRLINE TYCOON

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμμμ...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Σε κάνω αδύναμο την πιο δύσκολη στιγμή, και θα ιδρώνεις ακόμη κι αν έχεις παγώσει. Κατοικώ στους αδύναμους, σπάνια στους θαρραλέους, όμως χωρίς εμένα όλοι είναι ίδιοι. Πες το όνομά μου.

Απ.: ______________________

Ακολουθούν και ηγούνται, όμως μόνο καθώς περνάτε. Ντύνονται όπως εσείς, όμως με σκοτεινά ρούχα, τα σκοτεινότερα που υπάρχουν. Πάντα φοβούνται το φως, όμως χωρίς αυτό δεν θα υπήρχαν.

Απ.: ______________________

Ενας λαμπερός χορός που φέρνει φως. Δώσε του φαγητό και θα ζήσει. Δώσε του νερό και θα πεθάνει.

Απ.: ______________________

Ποντιακά και πάλι (αφού έχουν πλάκα...)

Προχωρεί ένας Πόντιος στην ύπαιθρο, όταν πιάνει ξαφνικά δυνατή βροχή. Βλέποντάς τον ένας από το παράθυρο του σπιτιού του τού λέει:
- Ελα μέσα, φίλε, βρέχει.
- Γιατί να έρθω εγώ μέσα, έλα εσύ έξω. Κι εδώ βρέχει!...

Ο Πόντιος ξετυλίγει ένα κουβάρι σπάγκο και το ανακατεύει μανιωδώς. Τον βλέπει ο φίλος του και του λέει:
- Μα τι κάνεις εδώ;
- Ψάχνω να βρω την άκρη του.
- Αδικα ψάχνεις. Την έχω κόψει εγώ...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 132. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 13 Δεκεμβρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 9η Δεκεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 135. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 30 Ιανουαρίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και στην Despec Multimedia.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

MASTER of PUZZLES

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

Τ Ε Υ Χ Ο Σ 1 2 9 | **1 Ο Κ Τ Ω Β Ρ Ι Ο Υ 2 0 0 0**

MULTI QUIZ

Angelic ... : Η ονομασία ενός σετ αντικειμένων στο Diablo II.

1	2	3	4	5	6	7
R	A	I	M	E	N	T

1 **Ποια είναι η πιο σημαντική κατηγορία αντικειμένων στο Diablo II;**
- A. Τα πράσινα, δηλαδή τα αντικείμενα που ανήκουν σε σετ.
- G. Τα χρυσά, δηλαδή τα μοναδικά στο είδος τους.
- R. Τα κίτρινα, δηλαδή τα σπάνια.

2 **Πώς ξεκινούσε το editorial του τεύχους 123 του "PC Master";**
- D. "Που λέτε η κόρη μου..."
- A. "Ιούνιος. Πώς μ' αρέσει αυτή η λέξη..."
- K. "Με λεν Πατρίκο, σαν τον παππού μου τον Μιμίκο..."

3 **Ποιοι "Έχουν Ερθει" σύμφωνα με την Anubis;**
- E. Οι νέες κάρτες Pokemon.
- F. Οι νέες μεταγραφές της ομαδάρας μας.
- I. Οι εξωγήινοι.

4 **Σε ποιο παιχνίδι ανήκει η ατάκα: "Οι μόνοι σύμμαχοι είναι εχθροί";**
- A. Στο Star Trek: Armada
- B. Στο Age of Empires 2
- M. Στο Starcraft

5 **Σε ποιο παιχνίδι ανήκει ο υπότιτλος "Shadows of Amn";**
- C. Στο X-Files: The Next Breed
- D. Στο Φιδάκι
- E. Στο Baldur's Gate II

6 **Πώς ονομάζεται το "σκιάχτρο" πριν από τη μετάλλαξή του στο Toonstruck;**
- E. Scarecrow
- N. Carecrow
- O. Skiaxtros

7 **Πότε θα κυκλοφορήσει το νέο Championship Manager με την προσθήκη του ελληνικού πρωταθλήματος;**
- T. Έλα ντε....
- A. Στις 23 Ιανουαρίου 2004
- M. Βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων εδώ και επτά μήνες.

Οι νικητές κερδίζουν από μία συνδρομή "The 4th Coming"

- **ΤΣΩΛΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ,** *ΓΛΥΦΑΔΑ*
- **ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΚΟΥΡΤΑΣ ΑΔΡΙΑΝΟΣ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ,** *ΠΕΙΡΑΙΑΣ*
- **ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ,** *ΠΕΥΚΗ*
- **ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΔΙΚΑΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΑΝΘΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ,** *ΚΕΡΚΥΡΑ*
- **ΔΟΥΜΑΣ ΘΩΜΑΣ,** *ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΑ ΗΜΑΘΙΑΣ*
- **ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ,** *ΚΗΦΙΣΙΑ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



SANITY: AIKEN'S ARTIFACT



SUBMARINE TITANS



REACH FOR THE STARS

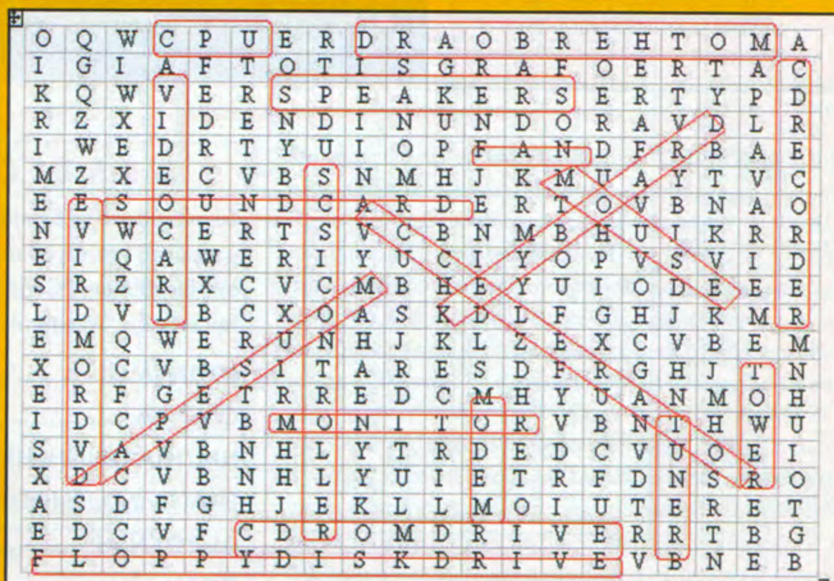


BUCKMASTER'S DEER HUNTING



ULTRA COASTER

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ



O	Q	W	C	P	U	E	R	D	R	A	O	B	R	E	H	T	O	M	A
I	G	I	A	F	T	O	T	I	S	G	R	A	F	O	E	R	T	A	C
K	Q	W	V	E	R	S	P	E	A	K	E	R	S	E	R	T	Y	P	D
R	Z	X	I	D	E	N	D	I	N	U	N	D	O	R	A	V	D	L	R
I	W	E	D	R	T	Y	U	I	O	P	F	A	N	D	F	R	B	A	E
M	Z	X	E	C	V	B	S	N	M	H	J	K	M	U	A	Y	T	V	C
E	E	S	O	U	N	D	C	A	R	D	E	R	T	O	V	B	N	A	O
N	V	W	C	E	R	T	S	V	C	B	N	M	B	H	U	I	K	R	R
E	I	Q	A	W	E	R	I	Y	U	C	I	Y	O	P	V	S	V	I	D
S	R	Z	R	X	C	V	C	M	B	H	E	Y	U	I	O	D	E	E	E
L	D	V	D	B	C	X	O	A	S	K	D	L	F	G	H	J	K	M	R
E	M	Q	W	E	R	U	N	H	J	K	L	Z	E	X	C	V	B	E	M
X	O	C	V	B	S	I	T	A	R	E	S	D	F	R	G	H	J	T	N
E	R	F	G	E	T	R	R	E	D	C	M	H	Y	U	A	N	M	O	H
I	D	C	P	V	B	M	O	N	I	T	O	R	V	B	N	T	H	W	U
S	V	A	V	B	N	H	L	Y	T	R	D	E	D	C	V	U	O	E	I
X	D	C	V	B	N	H	L	Y	U	I	E	T	R	F	D	N	S	R	O
A	S	D	F	G	H	J	E	K	L	L	M	O	I	U	T	E	R	E	T
E	D	C	V	F	C	D	R	O	M	D	R	I	V	E	R	R	T	B	G
F	L	O	P	P	Y	D	I	S	K	D	R	I	V	E	V	B	N	E	B

Ο ΕΠΙΘΕΩΡΗΤΗΣ ΚΡΑΤΣΑΣ ΚΑΙ ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΤΟΥ ΧΑΜΕΝΟΥ ΘΕΙΟΥ

Αφού ο Αγνωστίδης ήταν μοναχοπαίδι, δεν θα μπορούσε να είναι θείος της κοπελιάς.

e-Learning

Η παρούσα κατάσταση και οι μελλοντικές εξελίξεις του e-Learning στην ελληνική και διεθνή αγορά.

Αφιέρωμα

Ελληνικά sites που ειδικεύονται σε on-line δημοπρασίες.

Συγκριτικό

Παρουσιάζουμε και αναλύουμε τις on-line υπηρεσίες που προσφέρουν οι ελληνικές χρηματιστηριακές εταιρείες.

Extra Ενθετο

Πλοηγός για το ελληνικό Internet.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: ΚΕΡΔΙΣΤΕ 5 ALTEC PENTIUM III/800MHz

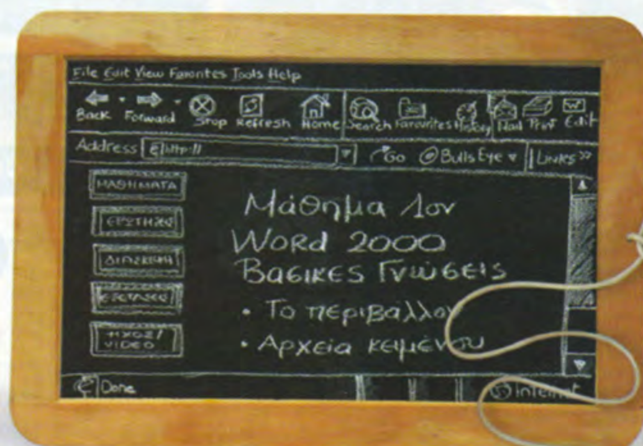
COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ PERSONAL COMPUTING

e-learning

Μάθε, παιδί μου, e-γράμματα!





▪ ΕΙΔΗ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ▪ ΔΙΕΘΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
▪ E-LEARNING ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ▪ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ



• ΑΦΙΕΡΩΜΑ ON-LINE ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΕΣ
• ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ ON-LINE ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΑΚΕΣ ΣΥΝΑΛΛΑΓΕΣ

ΔΟΚΙΜΕΣ
▪ 11 DVD-ROM DRIVES ▪ 18 ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ INKJET
▪ AMD ATHLON THUNDERBIRD & DURON PCs

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε 5 ALTEC PC PENTIUM III στα 800MHz

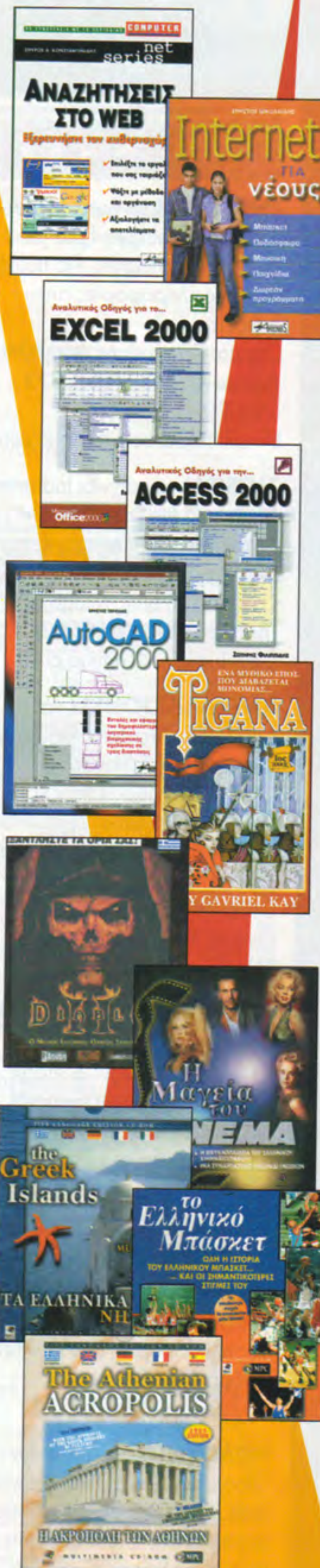
ΔΩΡΟ!

LOTUS SMARTSUITE 97
TURBOCAD 2D 6.5
ΠΛΗΡΕΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ



Ασύγκριτα καλύτερο & ανανεωμένο!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Λειτουργικά Συστήματα			
ΕΒ-00-327	Μάθετε τα Windows Millennium... σε μία εβδομάδα!	242	4.400
ΕΒ-00-326	Windows Millennium edition	506	6.800
ΕΒ-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
ΕΒ-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.400
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-329	Quark Xpress 4	256	6.100
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.400
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	453	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	9.900
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.800
Π Α Ι Χ Ν Ι Δ Ι Α			
ΕΒ-00-330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής	223	4.900
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
ΕΒ-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
Υπό έκδοση	Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')		
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	5.200
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.600
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα Panic in the Park και Timelapse 1&2. Δεκτές και ανταλλαγές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιώτης Δρυμυλής
Τηλέφωνο: 8822766, 0932 550000
E-mail: tak_dream@yahoo.com

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Indiana Jones and the Last Crusade. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανώλης Κυπραίος
Τηλέφωνο: (0273) 87032
E-mail: mkypr@samina.gr

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ τα Amerzone, Arcatera, Revenant, King's Quest 7, Voyage in Greece, Voyage in Italy και Voyage in England. Ζητούνται adventure games. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στέφανος Καρύδης
Τηλέφωνο: 4533128

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games γνήσια, όπως τα Star Wars Force Commander, Might & Magic 8, Earth 2150, Panzer General 3D, Unreal, από 4.000 έως 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Περιάλης Θεόδωρος
Τηλέφωνο: 2133075

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για PC από 1.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: 0946-768771

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Quest for Glory 5, Lands of Lore, Icewind Dale, Odyssey, Baldur's Gate, Septerra Core, όλα αυθεντικά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικόλαος Καζαντζάκης
Τηλέφωνο: 8678778, 0945-273559
E-mail: eloyocean@hotmail.com

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ μνήμη 64MB, 100MHz σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας Καμπούρης
Τηλέφωνο: 6814818

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επεξεργαστής AMD K6III στα 400 ή 450MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μανώλης Κυπραίος
Τηλέφωνο: (0273) 87032
E-mail: mkypr@samina.gr

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ κάρτες γραφικών, ήχου και γενικά κομμάτια hardware. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Καλογιάννης
E-mail: dimittriskalogiannis@hotmail.com

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ κουτί AT, Pentium 266, 64MB RAM, Viper 330, CD-ROM 12x, mainboard Elite, με κουτί ATX. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμάς Πανδής
Τηλέφωνο: (0662) 61173
E-mail: tomogr@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium III 600MHz, οθόνη Quest 17", 128MB RAM, 10.2 HD, κάρτα γραφικών Elsa Erazor, εσωτερικό modem 56K. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος Κοσμετάτος
Τηλέφωνο: 8216918, 0945 616081

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ολοκαίνουριο και αμεταχείριστο CD-ROM Teac 40x, μόνο 15.000 δρχ. Επίσης, πωλείται gamepad Saitek 6 κουμπιών, μόνο 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Αθανασιάδης
Τηλέφωνο: (031) 931734
E-mail: athanasiadis@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CPU AMD K6-2, 500MHz, M/B Soyo 5EHM, 32MB SDRAM, CD-ROM Hitachi 24x, SoundBlaster 16 μαζί ή χωριστά. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεόδωρος Παπαδόπουλος
Τηλέφωνο: 8617774
E-mail: theopap@x-treme.gr

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore Amiga 1200, monitor 1084S, hard disk 420MB, 4MB RAM και πολλά extra. Τιμή 70.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Δερμάνης
Τηλέφωνο: 3300250

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation Full εξοπλισμένο με 36 CD games. Δώρα: memory card, 30 demos, 63 τεύχη περιοδικών για PSX και PC. Τιμή 65.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ευστάθιος Βασσάλος
Τηλέφωνο: 4613107

ΠΩΛΕΙΤΑΙ μηχάνημα Netbox για περιήγηση στο Internet. Συνδέεται με την τηλεόραση. Διαθέτει ασύρματο πληκτρολόγιο. Τιμή 69.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μιλτιάδης Κάρδος
Τηλέφωνο: 0945-594026
E-mail: sinerame@pah.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ joystick με μετατροπείς για flight, racing, throttle, 4-way view, digital analog joystick. Δώρο το παιχνίδι iFA/18e Strike-fighter. Τιμή 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στάθης Βασσάλος
Τηλέφωνο: 4613107

TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

ΤΟΥ Π. ΛΥΡΗ
mailcity@markador.com











ΕΝΩ ΤΟ ΝΑ ΑΝΑΛΑΒΕΙΣ ΝΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΕΙΣ ΤΟ SPRITE ΕΝΟΣ ΠΥΡΑΥΛΟΥ ΔΕΝ ΣΟΥ ΠΗΓΑΙΝΕΙ Ε;

F240

ΟΧΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΠΟΛΥ... ΑΛΗΘΕΙΑ ΘΑ ΠΟΝΕΣΕΙ;

SHUT DOWN